国内唯一掌机专门杂志

电子天下

掌机迷 POCKET GAMER

2005/20
VOL.46
零售价：9.80元
每月10/25日发售

随刊附送
掌机迷光盘

劲爆攻略

口袋妖怪
不可思议的迷宫

横行霸道
全任务剧情攻略

超级大金刚3
口袋妖怪管理员
马里奥赛车DS

热血企划

沸腾的热血高校
热血系列编年史

软硬兵团

Wi-Fi不"伪非"
——实战任天堂的对战平台

ISSN 1672-8866
20>
9 771672 886049

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

等你拿

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.46的抽奖活动截止时间为12月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

哆啦A梦存钱罐
十周年纪念金币
生化纯黑吊饰
柯南Q版玩偶
15名
30名
15名
8名
等你拿
POCKET GAMER
精选礼品
纪念活动火热进行
本期抽奖共计424名
POCKET GAMER POCKET GAMER PO
等你拿
68名
110名
110名
60名
44期中奖名单详见内页
火影吉祥挂牌
陆行鸟胸章
口袋妖怪磁贴
犬夜叉兄弟联手机吊饰
更多时尚周边

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

VOL.46 2005/20 CONTENTS

P006 新作聚焦 全新劲作热点聚焦

远古封印之炎......6

P008 新闻话题 掌机新闻缺一不可

PSP《TALKMAN》举行店头活动，
制作人解说游戏玩法......8
《锻炼大脑的DS训练》销量突破百万......9
NDS家族再添新贵，金色NDS登场......9

P012 市场扫描 掌机市场行情介绍

仙人指路......12 市场云云......14

P016 新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

GBA：洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪......16
NDS：失落的魔法......20
NDS：牧场物语 小矮人工作站 女孩版......24
NDS：符文工房 新牧场物语......26
NDS：BLEACH DS驰骋苍天的命运......28
NDS：龙珠Z 舞空烈战......29
PSP：合金装备ACID......30
PSP：无垢的生命 新牧场物语......32
PSP：反乱猎人X......34
PSP：真名法典 携带版......36

游戏品质......38

P040 热血案内 最完美向导&最快速分解

NDS：口袋妖怪管理员......40
NDS：银河战士 弹珠台......44
NDS：ROCKET IT！马里奥赛车DS入门......46

P050 极上攻略 最全面最详细的攻略指导

GBA：超级大金刚3 极道攻略......50
GBA&NDS：口袋妖怪不思议的迷宫
青/赤之救助队 基础指南......65
PSP：横行霸道 全任务剧情攻略......78

P098 特别策划 专题企划创意不断

沸腾的热血高校——热血系列编年史......98

封面主题：应援团

电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、
方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

思想仓库

彼者的主义

你对PSP出现修改芯片有什么样的看法？

◆很棒，不得不佩服他们的技术，但对未来掌机界的规范化是一次挑战。（金树人，15岁）

◆如果有大突破，必定引起新一轮的PSP抢购风波。（莫寒，13岁）

◆这回玩家高兴了，索尼又要头疼了。（马健，21岁）

◆那个芯片很实用，应该很受欢迎。（刘畅，13岁）

◆掌机比家用机更精巧，安装芯片会很麻烦吧。（张帆，27岁）

◆关键是看PSP的机能有没有改变。（洪宇平，13岁）

◆不知道索尼这回又要开发什么新补丁了。（李冬，19岁）

◆定对PSP玩家是一大福音。（薛兴振，16岁）

◆关键是UMD的光盘价格降下来，不然没必要改。（张明子，19岁）

◆我觉得不错呀！这样或许玩家会大增。（戈毅，16岁）

◆这样的机器装直读真是一大奇迹。（陈彪）

◆性能好的话还是很受欢迎的。（赵剑，21岁）

◆如果是我的话一定不会去修改，万一进灰尘怎么办。（陈海宁，19岁）

◆不知道boss会不会有这实力，我只见过家用机改芯片。（刘非，18岁）

◆让我们无视吧！PSP改机芯片要是出了，不是要拆机安装？灰尘……PSP……（三栖人论坛，三零四一）

◆我不认为psp修改芯片有什么好处，这样很伤机的。（三栖人论坛，fys_androw）

◆修改芯片是缺铁玩家向棒棒过渡的产物，如果不影响PSP的运作和屏幕的话是一件不错的东西。（三栖人论坛，宇智波鼬）

你对国产DS卡带有什么看法，对未来的掌机市场会有什么样的影响？

◆JSBOSS真能干，风吹草动不放过，玩家辛苦赚钱忙，到时上当没商量。（杨晓伟，15岁）

◆当然再好不过了，Z版不是所有人的专利。（孙昌浩，16岁）

◆如果能提高质量应该带来中国掌机市场的又一次繁荣。（王鑫，22岁）

◆JS的诈钱手段，没办法的。（姜龙雨，17岁）

◆很反感JS这种骗钱手段。（刘凡宇，16岁）

◆真符合国内市场情况啊，反正我不会买，可扩展性为零的东西。（刘钊，19岁）

◆我不认为这是什么技术突破，倒是在糊弄玩家。（王学峰，17岁）

◆可惜不是真卡大小。否则我会更支持！（三栖人论坛，哈喽）

◆这种事，除非他做的卡是标准DS卡大小，否则直接无视好了。（三栖人论坛，FrozenZero）

◆软件往往决定主机的销售，而低廉的卡带将会大大刺激主机的销售，相比之下还是DS比较有竞争力。（三栖人论坛，注水の象）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、看了本期的新闻话题，请你谈谈对《TALKMAN》的看法。

2、结合本期《软硬兵团》中的WI-FI连接教程，请你谈谈WI-FI对今后国内市场有什么影响。

你可以在回函卡上填写、也可以来信或发E-MAIL给我们、我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱：pg@vgame.cn。

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P104 热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

GBA：高级战争2 WarRoom极限研究 104

秘技侦探团 118

P120 软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

软硬兵团速报 120

GBA 游戏ROM HACK进阶篇 124

Wi-Fi不“伪非”——实战任天堂的对战平台 128

廉价天堂——Super Card SD版评测 132

PASSME2手动升级内核方法 140

掌上风暴 146

P150 掌上面面观 掌上风情一览无余

通灵学院 150

女生·游戏·GO 152

TOYS小屋 154

P156 劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里

口袋基地 156

口袋百问 160

青青牧场 162

火纹圣殿 166

高战前线 170

逆转法庭 174

决斗都市 178

洛克小队 182

阳光迷城 184

机战天空 186

人人聊天室 190

日文漫才 194

任性帖图区 196

问答无双 200

掌机迷封神榜 204

掌机动漫坛：CLAMP的掌上杂煮剧 206

P212 百家杂谈 玩家的感想在这里升华

随笔感言之GBM篇 212

记忆深处的思考 215

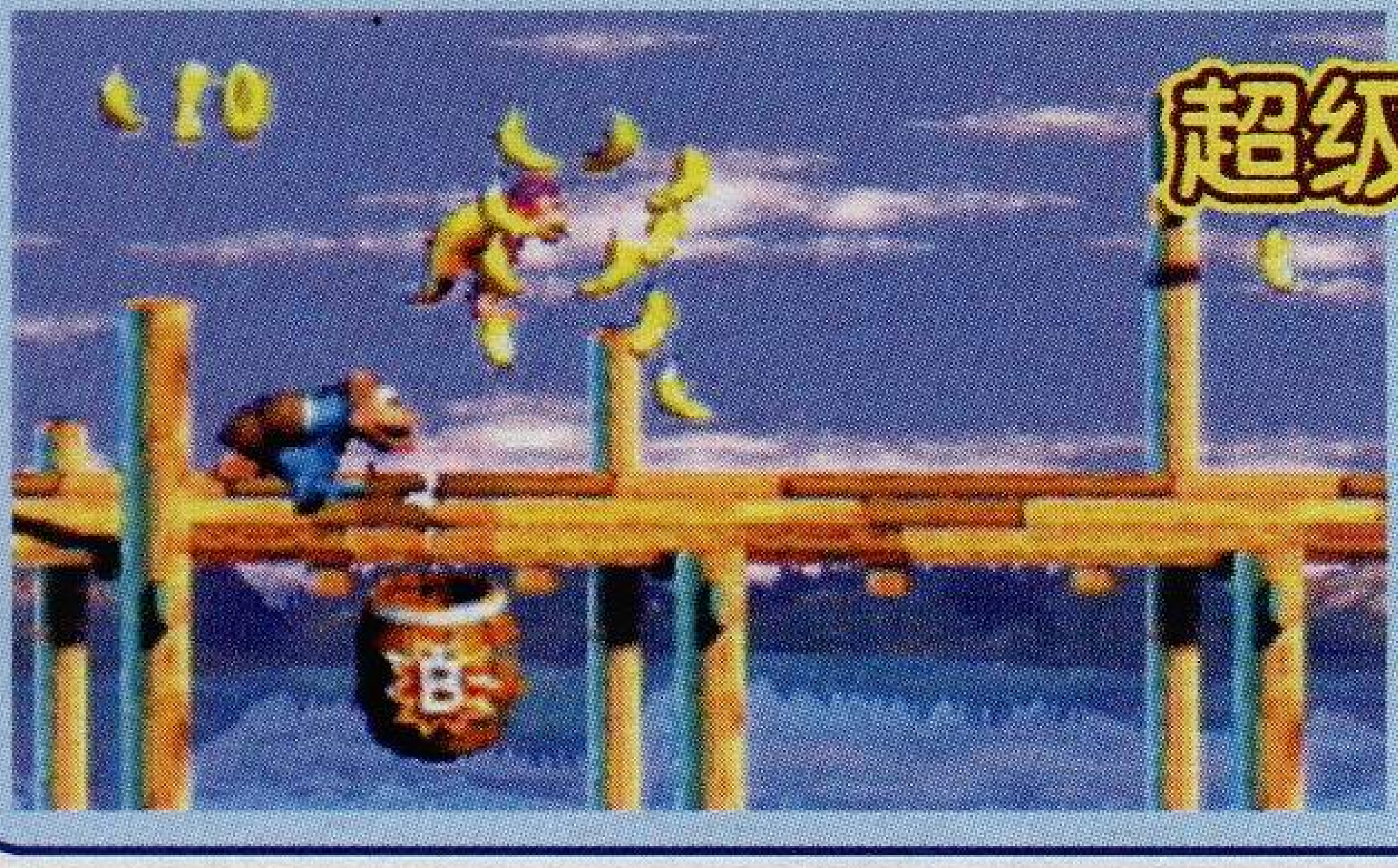
活在影子里的王子 216

掌机游戏发售资料表 218

编者手记 224

电子天下·掌机迷 光盘目录

GBA新作



超级大金刚3实际演示影像

SFC时代的人气大作在GBA上再度复活，本作在原有的基础上加入新关卡、新要素，给玩家全新的感觉。

NDS新作

《马里奥赛车》实际试玩演示

龙珠Z 舞空烈战火爆宣传影像

PSP新作

横行霸道 自由都市故事实际试玩影像

逆转裁判 复苏的逆转 TGS2005宣传影像

高手竞技台

《洛克人ZERO2》HARD模式无伤最速通关影像 Part3

《我们的太阳 逆袭的萨巴塔》低等级无伤速战BOSS影像

PC部分

游戏音乐
精美壁纸
实用工具

ASH
ARCHAIC SEALED HEAT

远古封印之炎

アッシューアルカイック シールド ヒート

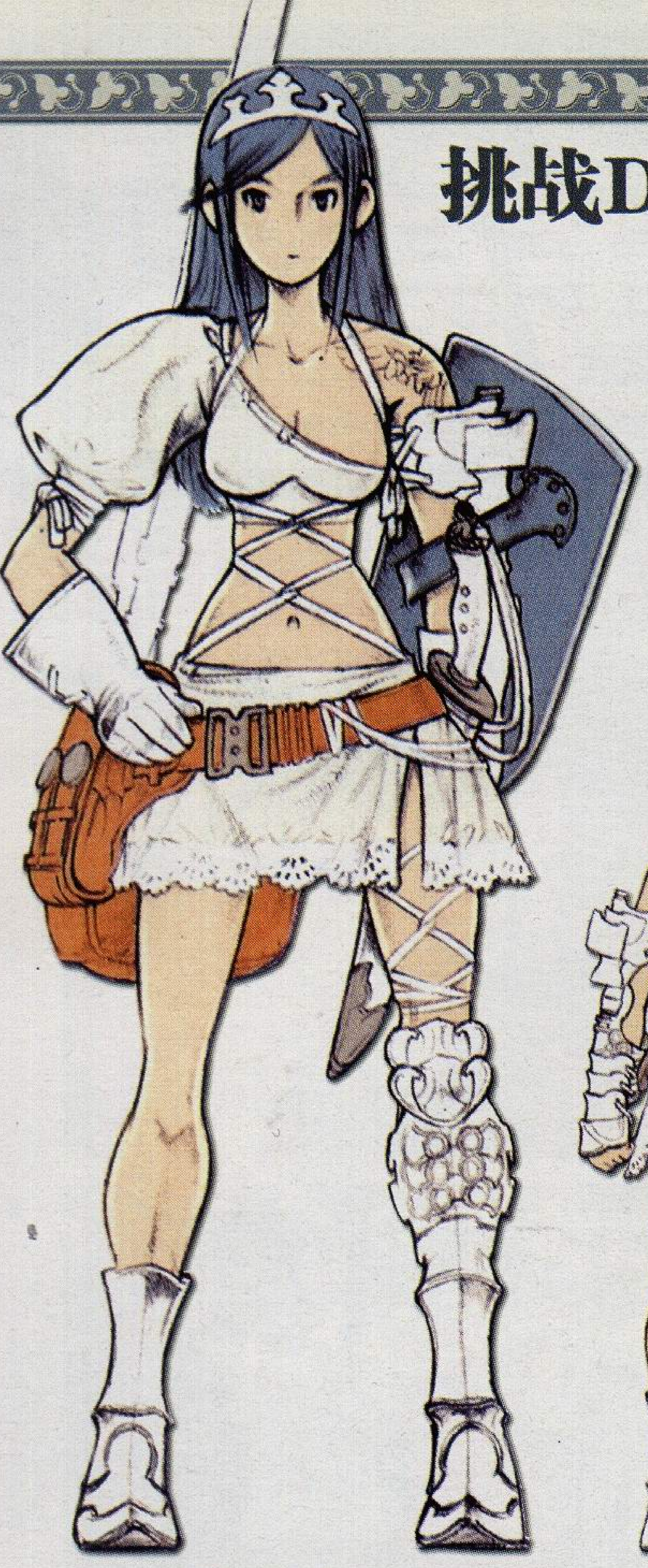
NDS

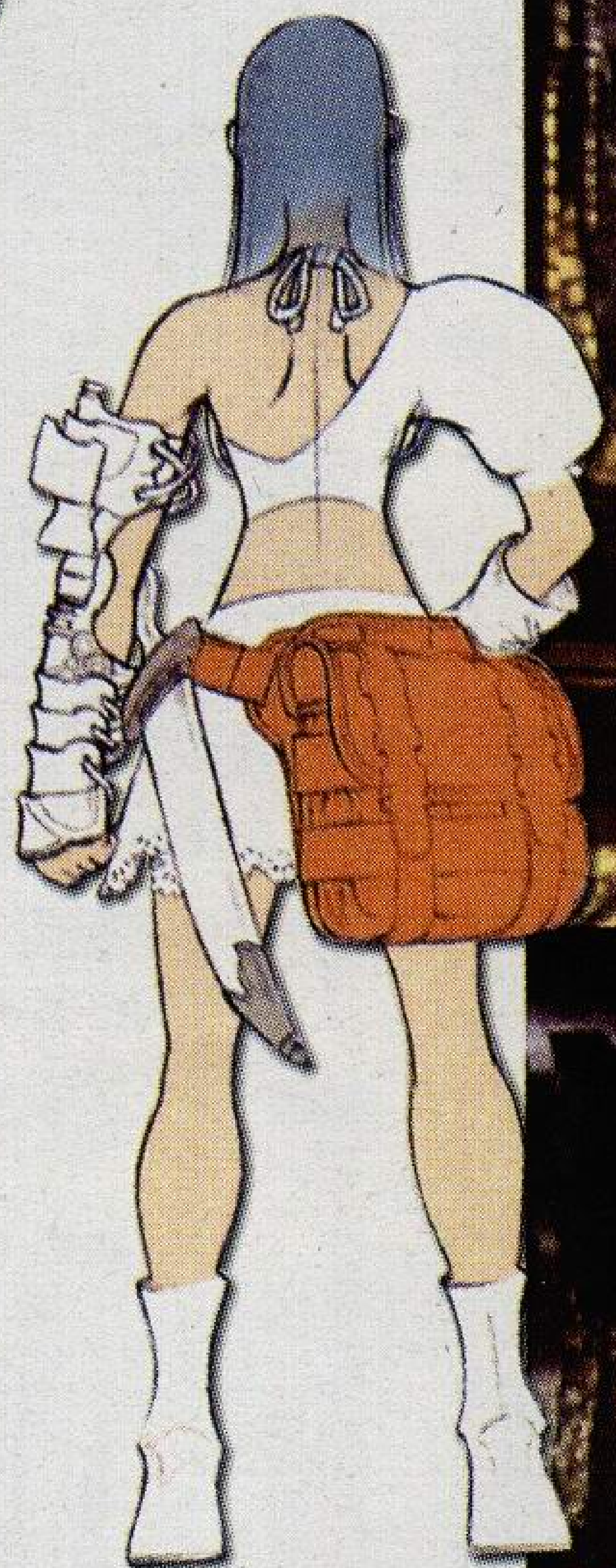
SLG	NINTENDO	日版
价格未定	日期未定	1人用
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

少女的双颊沾上泪水……
她为化作灰烬之人的灵魂而触动
那是如同失去自我一般的心情……

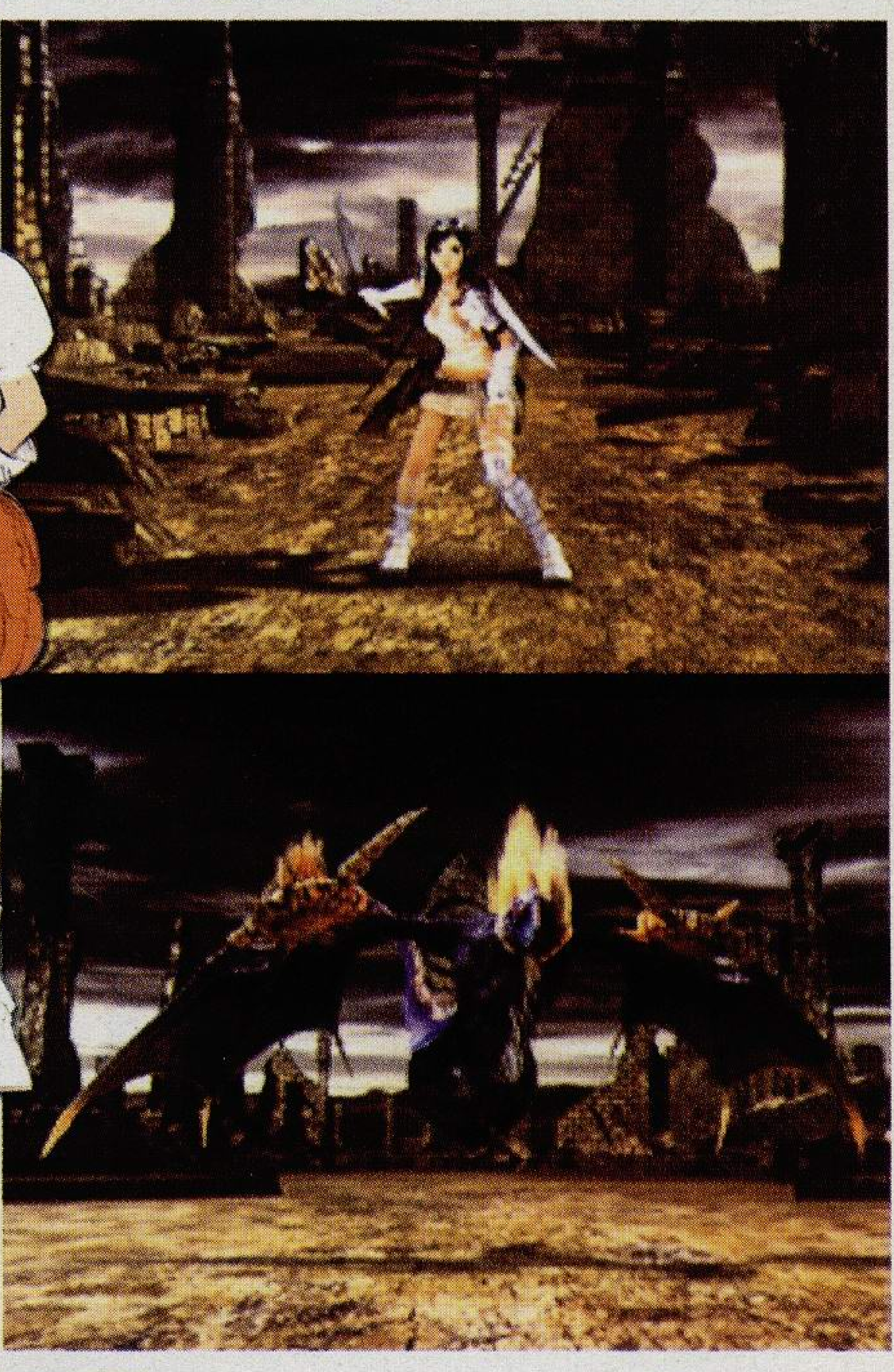
突如其来的红莲之炎袭击了缔亚拉王国
所有的人都化为灰烬
幸存的17岁的王女艾夏万分悲痛之时
原本应该葬身火焰的人们却又以灰烬之身复苏
虽为灰烬
复苏的人们却仍然保留着记忆
为了解开这个谜
艾夏决定踏上旅途……

挑战DS全新可能性的开拓之作





日本顶级游戏制作人之一的**坂口博信**带领MistWalker计划为NDS开发这款《远古封印之炎》，身为SLG游戏爱好者，坂口认为触屏操作最直接简便，是最适合SLG游戏的操作方式。本作的全部操作将只由触笔来完成，游戏的战斗画面是以双屏来显示的，上屏为人物的正面画面，下屏为以人物视点看到的画面。游戏的画面表现非常优秀，对于有着“NDS能做到多好？”这种先入为主观念的人来说，本作的表现将会让他们非常惊讶。



皆叶英夫绘制的艾夏设定图，她身穿轻便的服装，以剑盾和长枪为武器，腰挎大包，头上的小王冠是她身为绨亚拉王女的证明，此外左肩似乎还有着刺青。

艾夏与龙对峙的场面是游戏中的事件画面，以上屏幕来显示，此时下屏幕为地图画面。其他事件例如当艾夏从地上抱起被打倒的人时，也会出现事件画面，而某些重要的事件场面将会以高质量的动画形式表现。

本作的音乐将由**崎元仁**制作，著名的《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》等作品的音乐均出自他之手，玩家将借由游戏音乐感受到主人公各种细微的情感，甚至连不可思议的空气感都能通过音乐来体验。

事件 EVENT《TALKMAN》制作人解说游戏玩法

SCE于11月17日在新宿西口的GAME·HOBBY馆举行了PSP《TALKMAN》的发售活动。PSP上的《TALKMAN》是一款玩家对PSP上方装着的麦克风（游戏软件中附送）发出声音指示，游戏中的CG角色“MAX”便会说其它话做出回应的交流游戏软件。这款软件对应日语、英语、汉语和韩国语四种语言，除翻译机能以外，还搭载了试听和发音等检索机能。在活动现场，每一种对应语种都有一位展示员，他们和本作的制作组成员一起进行了表演试玩。每个人都拿着PSP，不断变换语言进行对话。从在场试玩者都很熟悉的日语到简单的外语，看着他们通过“MAX”的动作和对方进行交谈的样子，确实会令人不自觉地露出笑容。游戏的有趣非常真切地表达了出来。

虽然这样的场面通过电视宣传也可以逼真再现，但制作方认为，这种形式可以引起更多的注意。可以想象，这款软件将来可以被应用在旅行社和外语学习班等地方，还有一些企业表示这款软件能帮助他们进行营业活动。制作方将根据这些反应，在以后的一段时间中持续展开宣传活动。如果顺利，人们将来很有可能在意外的地方见到这款软件的身影。

在本次活动中，《TALKMAN》的设计者和制作人山本吉辉先生也来到了现场，对这款游戏的概念和魅力进行了讲解。

山本先生认为，本作最大的魅力在于PSP的大画面。“MAX不只会说话，它会根据玩家的指示表现出笑和哭等感情。本作不单纯是一部‘说话游戏’，而是一部‘展示游戏’，是一种引导交流的工具软件。当初测试时，我曾将这部软件带到了上海，在街头试验‘请问车站在哪里？’这句话，结果看到它的女士感到非常惊喜，当场围上来五六个人。虽然PSP的新奇感觉也起了一定作用，但这仍然证明MAX的动作足以吸引人们的注意力。”

这款软件的翻译机能虽然受到注目，但山本先生表示“并没打算做一部翻译机器”，并特地强调了“制造交流机会的工具”这一要点。游戏中共收录了3000句话，并且都是“实用型”

刘森平	30多本《掌机迷》+30多本《电软》+20多本《动新》+20多本《电新》。天哪！我的GBM呀！我的NDS呀！
读者资料	男，19岁，广东东莞横沥镇贝冲村贝冲工业区安东特电子场，523478，QQ287999164

语句。虽然3000令人觉得稍微有些少，但实际使用过之后就会发现，这些语句基本上涵盖了常用会话的各个种类，需要传达一般信息时是足够用的。

具体来说就是，用日文说“洗手间”这个词，“洗手间在哪里？”这句话就会出现在候补选项上，选择之后，“MAX”就会用其它种类的语言说出这句话。也就是说，并不是将玩家所说的话原样翻译，而是在玩家指示的基础上，说出其它的话来。使用频率较高的话还可以进行特别标记，以便随时调用。

熟悉游戏玩法时，推荐使用检查发音正确性的“发音游戏”。一般情况下一个人练习发音也可以，在人多的聚会上比赛发音的评价也是件很有意思的事。另外，游戏不仅能进行从日语到其它语种的变换，也可以进行从其它语种到日语的变换。即使是其他国家的玩家也可以享受到游戏的乐趣。

山本先生自己很喜欢旅行，并且在旅行中将这款软件当作电子词典使用，但他认为只传达了自己的感觉还是显得有些不足。“这部游戏中做出了我们觉得‘如果能有该多好’的东西。《TALKMAN》虽然涉及了很多模式，但请不要拘泥于它们，设计出属于自己的玩法吧。”山本先生这样表达了对《TALKMAN》的期待。

事件 EVENT 《锻炼大脑的DS训练》销量突破百万

任天堂公司于2005年5月19日发售的NDS游戏《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的DS训练》于11月的第二周销量已经突破百万，成为良好销售状况持续半年的畅销游戏。

《锻炼大脑的DS训练》收录了许多通过简单的计算、音读和记忆使大脑实现活性化的训练问题，玩家可以每天一点一点地进行轻松训练。游戏中搭载的“脑年龄测定”模式也受到欢迎。这款软件从发售开始至今已经半年，但依然保持每周2-3万的销量。

搭载了更多新型训练问题的《更锻炼大脑的DS训练》预定于12月29日发售。

硬件 HARDWARE NDS家族再添新贵，金色NDS登场

继8月8日的红色NDS发售后，NDS又将推出新的颜色——金色。大概是因为当时推出GBL时是一金一银两种颜色，而NDS只推出过银色，这次推出是做个相对效果吧。

另外，目前有不确定消息称，任天堂将在明年推出外型改进版的NDS，改进版主要是缩小NDS的外型。虽然这个消息还不能确定，但是NDS外型过大已成多数玩家所抱怨的话题，大家都希望NDS能进一步缩小尺寸。而从任氏的掌机发展来看，NDS瘦身计划已成定局，剩下的只是时间和技术上的问题，但愿NDS瘦身后能给玩家展现一个优美的身材。

朱读者	上高三了，但我还会一样热爱掌机和给我带来许多快乐的《掌机迷》
读者资料	男，18岁，上天津市武清区杨村一中高三(13)，301700

软件 SOFTWARE 《宇宙巡航机》系列5部作品移植PSP

本作为一款多作品移植作，收录了街机的《宇宙巡航机》《宇宙巡航机Ⅱ GOFER的野望》《宇宙巡航机Ⅲ 从传说到神话》《宇宙巡航机Ⅳ 复活》以及PS的《宇宙巡航机外传》共5款具有很高人气的作品。本作再现了当年的经典作品，并且对应PSP的宽屏，并且还加入了一些新的系统和要素。

虽然是移植街机版和PS版，但是考虑到掌机的特性，本作加入了中断系统，只要在游戏暂停时选择中断记录存储，就会记录在中断的地方，如果选择中断记录读取，就会从中断的地方继续游戏，这一点确实可以方便不少玩家。

游戏中还加入了鉴赏模式，分为动画鉴赏模式和音乐鉴赏模式。在音乐模式中收集了这5部作品的所有音乐。本作预定在2006年2月9日发售，喜欢宇宙巡航机的朋友不妨可以买个收藏。

软件 SOFTWARE 《MOTHER3》暂露头角，预计明年发售

由任天堂制作的著名RPG游戏《MOTHER3》现在终于有了消息，制作人系井宣布《MOTHER3》将于2006年春在GBA上和大家见面，售价为4800日元。

《MOTHER》系列最早是1989年在FC上推出，游戏以地球为主题，非常受玩家喜爱。5年后这款游戏的续作在SFC上亮相，仍然受到一片好评。在之后的几年里，任天堂曾宣布要在N64上制作《MOTHER3》，但是因为一些问题而计划搁浅。这期间中，只有《MOTHER》的前两作以合集的形式移植到GBA上。直到现在，《MOTHER3》的制作计划终于浮出水面，和前作相隔10年之久的《MOTHER3》究竟能给我们带来什么惊喜呢？让我们拭目以待吧。

软件 SOFTWARE PSP廉价版系列13款游戏发售

SCE决定发售PSP上13款游戏的廉价版，这次发售的13款主要是从2004年末到2005年春的游戏。在2005年11月17日先发售其中的7款，12月1日再发售另外6款。价格方面，除了《合金装备ACID》是2100日元外，其他12款均为2800日元，比原有价格便宜了2000日元左右。

发售的13款《PSP THE BEST》游戏分别是：《恶魔战士 混沌之塔》《合金装备ACID》《大众高尔夫》《文字解迷 大词典》《山脊赛车PSP》《LUMINES》《装甲核心》以上7款游戏于11月17日发售；另外6款将在12月1日发售的游戏是：《极品飞车 地下狂飙》《德比赛马PSP》《随身玩伴》《波波罗克罗伊斯物语》《永恒传说PSP》《炼狱》。

李勇	掌机和PG是一体的，二者缺一不可，如果少了其中的一样就像一把好锁没有了钥匙。
读者资料	男，16岁，天津市南开去服装街69号，300100

软件 SOFTWARE 《大航海时代Ⅵ》决定明年2月双机种发售

光荣（KOEI）公司知名的航海战略RPG《大航海时代Ⅵ》将于明年2月在NDS和PSP上与玩家见面。

这款游戏最早出现在PS上，由于优美的人设，丰富的事件，以及该系列一向很高的自由度等，而受到不少玩家喜爱。后来这款作品移植到了PC上，并在原有基础上做了一些强化，想起当时PC版推出的时候，在国内还掀起一股《大航海》热潮。在“任天堂2005秋季展会”上这款游戏出现在公布的130余款DS游戏的行列之中，这也是这个系列首次在掌机上登场。为了让更多的掌机玩家可以领略到这款作品的风采，光荣公司决定在PSP上也发售这款游戏，并且预定与NDS版同期发售。

从目前公布的消息来看，两款作品的差异不大，光荣也没有透露这次作品是移植PS版还是PC版。不过，这次的作品增加了一些新要素。首先，NDS版可以用触笔操作，例如航海、人员配置，以及各种选项，都会在下屏出现，而上屏则显示一些当前信息，CG等。PSP版在画面上和NDS版差别不大，只是利用了PSP的宽屏。鉴于这两款掌机都具有联机功能，这次的作品中特别加入了联机要素，从目前公布的消息来看，是用船进行联机竞赛。

软件 SOFTWARE PSP《反乱猎人X》将采用语音和动画

CAPCOM预计于今年12月15日在PSP上发售的《反乱猎人X》，游戏中将采用大量语音。游戏中的主人公“X”和“ZERO”的配音工作将由著名声优樱井孝广和置鲇龙太郎来担任，这两个人的声音一定会给这款游戏增添更多的魅力。

PSP的《反乱猎人X》是复刻SFC版的《洛克人X》，《洛克人X》系列是继《洛克人》系列之后《洛克人》家族中第二个系列，这一系列给人留下最深刻的印象就是动作华丽，而且十分爽快。其中这个系列里最出彩的作品就要说是《洛克人X4》了，这款作品给人印象最深的就是游戏中像动画片一样的过场动画，当时很多人以为这个游戏出了动画片，还有以为这款游戏是动画改编的，相信在国内的玩家中，也有不少玩家是从《X4》开始接触这个系列的。由于《洛克人X》是在SFC上诞生的，鉴于机能所限无法加入语音，而这次的复刻作品中加入了大量的语音。在游戏画面上，这一次的作品采用了《洛克人X8》的3D渲染效果，给玩家一种全新的感觉。

CAPCOM在PSP上复刻的《洛克人》系列第一作和《洛克人X》系列的第一作，都没采用原样照搬的方法，不仅加了些新要素新系统，而且连人物造型都是重新设计了，一方面反映了厂商对这两款作品的重视，另一方面也是厂商考虑到原来的画面已经不能满足当今的玩家，如果想让更多新玩家认识这些老游戏，就要以全新的姿态登场。

刘洋	现在班上8个人抢玩《光明之魂》，几乎每天晚上都回被不同的人带回家。
读者资料	男，17岁，天津市河北区大江路开江南里36门204，300251

仙人指路

神游响应马大叔20周年庆典，纪念版主机预定出击；传统批发商冷落行货GBM；DS零配件高价走俏；PSP市场日渐混乱，伪豪华版值得警惕。

今年感觉风水似乎不太顺，夏天的时候天天被台风袭击，到了冬天居然遇上了罕见的冬汛，单江西省就被冲走了上亿元，而且禽流感又再死灰复燃了，入境人员体温检测又一次启动，无形当中家禽相关产业的损失更是难以计量。天气不妙，人们出行自然就成了难题，平常的日子说老实话连我这样的生意人都不愿出门开店了，别买卖没做成几庄涝个湿身难当。不过话虽如此，从帐面上来分析近期的业绩比较前段时间稍微回暖了一些，毕竟距离圣诞节也就一个多月的时间了，而且再有两天就是次时代先锋主机XBOX360的发售日，相信届时国内电玩市场必将受此刺激逐渐升温，不过就和我上期说的那样，单对掌机市场只会有负面作用，因为相当一部分玩家的注意力和资金都将从掌机上转移出去。当然，针对一年中最重头的圣诞商战，各大厂商在掌机方面的投入肯定是不会少的，日前SE联合任天堂发布了GBA版本《最终幻想4》及其相关产品，12月15日除了会发售玩家期待已久的幻想作品之外，而且还将推出一款捆绑特别版GBM，其中主机面板是由《最终幻想》御用画师天野喜孝所绘制，大师级的设计无疑是该产品的最大卖点，如果没记错的话这应该是GBM第一款同捆版主机，其收藏价值自然是不言而喻，不知道届时国内的玩家是否会第一时间响应呢。

因为种种因素的限制，国内的反映总要比国际方面慢一拍甚至几拍，不过好在我们总是在

《最终幻想》捆绑限定版GBM发售在即，众多系列玩家翘首以待，销售热潮一触即发。

行动，这是好事。很长时间没见大动静的神游官方主页近日终于有了变化，而且是大变化，头版头条的醒目位置"游戏明星马力欧20周年庆"的大幅标题相当惹眼，GBA、SP、GBM三款纪念版主机正式公布，其中纪念版GBA将会打响庆典活动的第一炮，虽然纪念版SP和GBM官方还没有放出图片，但款式我们都已经太熟悉不过了，大家关心的是究竟会何时投放市场，价格会定在哪个档次。虽然这两方面神游都没有任何的表示，但不难预测到其发售时间段将肯定是在圣诞节到春节之间，其中纪念版SP在圣诞节发售的可能性比较大，而最重头的产品纪念版GBM在中国人传统的春节投放市场则更为合理，很显然GBM将会是这三款主机中价格最高的，对国人口袋的考验自然也就最大，因而放在消费能力最强的春节开卖，问题自然也就迎刃而解了。

不过总的来说，笔者对这三款主机的定价始终持担忧态度，中国龙版SP的例子放在那里，另外纪念版GBA是否还有推出的必要我很怀疑，说句不客气的话这样的淘汰产品在国内是没有市场的，厂家生产只是给自己增加库存积压，那么我们抛开GBA不提了，纪念版SP很有可能将和中国龙定在相仿的价位上，实际市场价应该在750元左右，接下来以此类推，小神游GBM现在的实际价格是接近900元，那么纪念版的定价将很可能突破1000元大关。反过头来我们看看早已发售的日版纪念版GBM，在国内水货实际价格不超过850元，那么也就是说届时行货将以超出水货150元的价格投放市场，如此之大的差距我想国内玩家很难接受，而且对于我们商家来说进货都需要极大的勇气啊。

未来的行情走势先分析到这里，着眼于当前我们接着上期的话题聊，经过多方了解行货GBM其实并非厂家不做，而是批发商不做了，原因依然是产品市场竞争力和利润的问题，传统批发方面把路一断，我们商家拿货只能拿到

黄延凯	自己有NDS、PSP、GBA、GAME BOY、SP、GBM都是生日时别人送的，不过，我还想要一个中奖得来的PSP最好哦！
读者资料	男，14岁，上海市虹口区东大名路888弄17号802室，200082

水货，说实在的我想支持一下行货都没有门路，虽说随便谁都能直接到厂家拿到货，但庞大的数量我们普通零售商是无法接受的，所以绝大多数小卖店只能依仗批发商的进货渠道。如此一来等于直接掐死了行货的销售终端，就连某地区经销商也自称失去了信心，暂时不再进货了，至少在笔者所在的地区市场是如此惨状。行货GBM竟然也步了iDS的后尘我真是万般无奈，事已至此我想神游方面再不做出相应的调整就很危险了，无它，眼下也只有降价这一条路可走，只有再次缩小与水货的价格差距，给商家更大的利润空间，批发商才会大批订货，我们零售商才能顺利的拿到货，经销商才会恢复信心全力来做啊。最后送给神游一句实在话：不要轻视传统批发商，全国小卖店的货架上卖什么，他们说了算。

记得前几期提到过DS拆机换壳换成板砖的重大事故，经多方研究终于找出了问题，排线的插拔手法要求极高是肯定的，问题也就出在于此，正是因为排线安装不严密导致接触不良，只要一通电主板上的保险将百分之百烧毁，那么开机不能也就顺理成章了。如果不节外生枝的话把保险修复一般就解决问题了，但如果不走运指不定其他地方也有可能出问题，这种情况极有可能是某条排线本身已经彻底损坏，即便是保险问题解决也是无法正常开机的。而且现在看来此类板砖问题还有所抬头了，二手机市场上居然还出现了排线等零件的交易，夸张的是一条排线的最终达成价格居然高达百元，可见此类商品的需求度和供应度极度不成比例。国内水货商也似乎嗅到了一丝肉香，开始经营部分次世代掌机的零配件，大到液晶板小到喇叭都可以方便的拿到，相信接下来配件品种还会进一步的完善，届时大家修理机器的难度和费用也会有所降低。最后还是要奉劝各位：没有绝对的必要，勿拆爱机。

PSP方面的行情几乎和上期没有任何变动，陶瓷白依然是以天价高居，令人望而却步，好在普通的黑色机器暂时还没有大动作，不过随着时间的推移好日子很难说还能坚持多久。另外，近期国内针对PSP的做假现象非常严重，比较常见的手段就是以几乎全套组装配件换掉豪华版中的真品，不明内情的玩家很容易受低价诱惑而落入陷阱，自以为得了便宜，回过头

虽然不是换货手法横行，但是玩家们在购买PSP时还是要多检查一下，以免吃亏上当。

才知吃了大亏。在这里我想非常有必要讲解一下真品分辨方法，首先价格最高的线控是不良商家的利润源泉，组装线控的做工非常粗糙，耳机插口周围有明显的毛刺，PSP三个字母是印上去的，为黑色字体，真品是刻上去的，银色字体，后面还有大量银色刻字，而组品只有几个黑字。真品包上的SONY商标清晰，布条周围修边干净，而仿品则字迹模糊，特别是布条周围感觉有毛边现象。原装机绳的颜色是纯正的白色，SONY商标清晰，而假货相比之下颜色明显偏灰。剩下的32M记忆棒一般不会有假，因为即便是原棒商家也难以出手，没有利润可图，当然了，对于玩家来说也是鸡肋。诸位采购爱机的时候除了要去信誉优良的卖店外，再随身捎一本《掌机迷》就更佳了，起威慑作用。

文/严俊　责编/雪人

GBM日版	800元	iDS	1250元
GBM纪念版	850元	NDS	1060元
小神游GBM	890元	PSP豪华版	1800元
小神游SP	640元	PSP普通版	1600元

天意	越是有钱就越是一毫不肯放松啊！
雪人	世界上最贪婪的生物果然是……

市场云云

任天堂公司WIFI网络计划全面展开，国内NDS玩家跃跃欲试，新鲜玩法再次刺激玩家欲望；《马里奥赛车DS》粉墨登场，烧录设备升级开始。

任天堂WIFI适配器开卖　玩家选择多种多样

任天堂近期推广的WIFI网络计划看来成效颇大，众玩家对此期盼不已，而JS们也指望着沾WIFI计划的边捞点钱赚，别的不说，单是任天堂官方发售的WIFI适配器就足以让许多JS在初期赚不少，而大多数有条件联上WIFI的玩家也自然对此心仪已久，现在美版和日版都开始发售了，JS也自然开始动作起来了。

日版和美版的价格都已经公开了，日版的价格是3500日元（折合人民币240元），而美版则是35美元，据说在国内都可以用，当然就看自己方便买哪种了，但是在国内这个适配器刚开始极有可能会卖到400元左右……说到这里，也许还有少数玩家对WIFI适配器的功能不太了解，实际上看它的名字就能猜出来，任天堂现在推广的WIFI计划中这个WIFI适配器可是占了相当重要的地位，因为它和市面上出售的无线路由器之类的产品一样，可以让NDS联上NDS的“战网”，和全世界的玩家一起对战游戏！不过与无线路由器相比，WIFI适配器基本上不用设置，玩家只需要将它插到PC的USB接口上，然后安装软件就可以方便地将NDS联入网络，相比无线路由器设置的繁琐，可以说WIFI适配器是所有NDS玩家的必备配件，而且它特别适合那些电脑操作能力稍弱的玩家，毕竟我们的主要目的是玩游戏，而不是花大量时间在其它方面。

当然了，任天堂发售的该款USB WIFI适配器也是OEM产品，而其原型则是BUFFALO公司的WLI-U2-KG54，该适配器采用RaLink RT2500芯片，IEEE802.11b/g（DSSS/OFDM）协议。

不过除了购买这款产品外，玩家如果家里有无线路由器也可以实现NDS上网功能，由于设置相对复杂而本栏目篇幅又有限，所以在这里就不详细介绍，读者朋友可以到网上去查找相关教程。云云的一位朋友家里是用D-link di-624+a这款产品，在一个月前购买时300元，相信现在价格会稍微低一些，大家可以试一下这款路由器，而且使用路由器有一个好处就是可以实现不开PC就上网的功能，任天堂的WIFI适配器可是必须要电脑开机才能使用。不过WIFI适配器的特点就是小巧便携，随便带到哪里就可以使用。

此外，读者朋友可不能贸然购买WIFI适配器，因为并非人人的网络环境都能够使用任天堂的WIFI服务，首先必须要WINDOWS XP的操作系统，然后至少要达到下行1Mbps，上行512Kbps通信速度才行，如果网速慢，不能达到要求，那就不能购买WIFI适配器，买来也用不了……任天堂官方开设了一个测试网页，玩家可以到http：//wifi.nintendo.co.jp/information/check/index.html测试自己能否达到任天堂的要求。很可惜，云云的网络不能达到要求，于是网站就提示“接驳不能”，遗憾啊。

在日本购买的NDS以及DS游戏都是按照日本规格基础制造的，因此从国外无法连接。如果要在国外使用，请在当地购买NintendoDS和DS软件。”当时看到这一条时许多人都以为在中国无法使用日/美版NDS联机，结果等马里奥赛车发售后许多朋友都顺利联上任天堂网络，所以此点不足以让各位担心。

龙飞	掌机是随行的快乐，是一种将快乐随身带的方式，谁能说它不是好东东？！
读者资料	男，13岁，江苏省江阴市长江路花园三村46栋104，214400

《马里奥赛车》热卖 众多烧录卡不能兼容

《马里奥赛车》注定是一款热卖的游戏，这一点绝对不用担心，就连许多有烧录卡的朋友也购买了正版卡带，由此可见它的魅力。当然了，《马里奥赛车》一直以来都是话题颇多的游戏，比如在展会上卡带被盗，又比如最近两天的ROM风波。

事情是这样的，《马里奥赛车》最早是由国内的DUMP小组SCZ DUMP的，由于该小组是新近成立的，所以对ROM发布等细节不是很了解，当他们把ROM发布到IRC上时，却被一个叫做IND的DUMP小组拿去Gbarl网站发布，结果经过SCZ小组成员与Gbarl网站交涉才将DUMP组织改成SCZ，这是风波的开始，过了很久，又经过Gbarl网站站长指点修改好NFO文件后终于SCZ小组发布了《马里奥赛车》的ROM，玩家们自然是兴高采烈地开始下载，但是下载后烧录到卡带后大家才发现，许多烧录卡都无法运行这个游戏，比如像G6/M3/EZ/EWIN烧录ROM后运行都是白屏，而SC更是不能转换它，但是有两个例外，首先是GBALINK，它可以运行《马里奥赛车》的ROM，不过必须要插着一张2M存档空间的正版卡，比如《任天狗》、《大合奏》，如果没有2M的卡，虽然ROM可以运行，但是不能进入游戏，而NEOFLASH同样也是这样。

相信很快各烧录卡的官方都会很快发布最新版的烧录软件以支持这款游戏，这是大作，必然要支持，从技术层面上讲，这与《口袋妖怪冲刺》不同，那款游戏至今无任何烧录卡可以搞定，而本作却有LINK以及NEOFLASH能提供支持，这就意义不同，现在所要做的是对本作的存档机制提供支持，而截稿时EWIN就更新了软件以对《马里奥赛车》提供支持……

当然，也有一种可能是《马里奥赛车》发布REDUMP版，以便所有烧录卡都支持，无论是哪种解决方案，对我们玩家来说都是受益……当然，两种不同解决方案的意义也不同，前一种是各个厂家积极地维护用户的利益（当然也是对自身形象的维护），而后一种则是DUMP小组在技术上面的不断创新以及进步，二者皆可赞啊……

GBALINK是最早被提出支持《马里奥赛车》的卡，当我和GBALINK的官方提起此点时，官方开玩笑说这正好证明了GBALINK兼容性好……其实呢，烧录卡一旦出厂之后其硬件架构就确定不变了，所谓兼容性也只是一个相对的概念，目前没有任何烧录卡可以说完美支持clean版ROM，而要用各自的转换软件给ROM打补丁，有人说像GBALINK/EZ FLASH就可以直接烧录CELAN版ROM，像SC/G6/M3之类还需要转换一次才行……实际上这是认识上的误区，GBALINK/EZ FLASH虽然可以直接添加CLEAN版ROM，但是在烧卡之前其实就用程序给ROM打了补丁，只是打补丁的过程我们直观上察觉不错而已，而SC/G6/M3之类的烧录程序同样不是支持clean版ROM吗？他们只是先将ROM转换成各自支持的格式而已，没有烧卡的过程，也就被大家误以为不直接支持CLEAN版ROM了……

其实GBALINK在兼容性方面做得确实不错，当然不是说它的硬件有多好，从GBALINK的发展历程来看，它这个品牌之所以由低端品牌的象征一跃成为国内名牌烧录卡之中流砥柱，EDIY开发小组的技术实力不容忽视，在既定的硬件基础上如何通过软件修补来兼容更多的ROM，GBALINK确实做得好，大家也可以看看GBALINK前期，实际上它对NDS ROM支持并不好，只是慢慢地官方从软件着手大大地改观了旧现象，所以现在GBALINK的兼容性才算可以。而GBALINK率先支持《马里奥赛车》也并不能说明GBALINK的兼容性在各个烧录卡里算最好，只能说明它的硬件+软件恰好能够对《马里奥赛车》提供支持，因为所谓兼容性必须要从总体上看，如果GBALINK只支持《马里奥赛车》一个游戏，而其他烧录卡支持100多个游戏，那么GBALINK还谈得上兼容性好吗？

NEOFLASH也支持《马里奥赛车》，经过测试，GST PATCHER V3.0/3.2/3.3转换的ROM NEOFLASH+MK1都可以玩，但是推荐大家用V3.0转换，因为3.1和3.2是MK2/MK3专用的，存档是保存在MK2/MK3的硬件IC里，不知道MK1能否保存到GBA卡带里，所以还是用V3.0吧。

很遗憾的是G6本身的软件目前不能支持《马里奥赛车》，所以我们只能用GST的ROM来玩，转换软件同样用上面的GST PATCHER v3.0。同样需要一张2M的正版卡来支持。而其他的烧录卡如M3/EZ FLASH/SC /目前统统不支持《马里奥赛车》，只有等了……

此外，如果你的NDS以前刷过FLASHME，那么必须要将FLASHME升级成V5版，否则V4版的NDS在玩《马里奥赛车》会导致NDS变成砖头，这绝不是骇人听闻，实际上已经有玩家出现了这种事故。

文/窗外不归的云

冯广镇	支持正版，抵制盗版。如果正版厂商不能盈利，就会面临倒闭，到那时就没有什么游戏可玩了。
读者资料	男，19岁，北京市朝阳区双龙南里103楼1-501，100021

ROCKMAN EXE ロックマンエグゼ6 電脳獣グレイガ

《洛克人EXE6》临近发售了，CAPCOM又公布了大量新情报，其中包括本次的两作中登场的人物、新系统以及BOSS，让我们来先睹为快吧！

洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪

ロクマン エグゼ6 电脑兽グレイガ/ファルザー

GBA

A・RPG	CAPCOM	日版
5040日元	2005.11.23	人数未定
容量未定	推荐年龄审查中	对应通信线

令人惊异的场面

↑→游戏的舞台转移到了才叶市，热斗认识了新的伙伴。

曾经在《洛克人EXE5》中登场的卡奈尔队长为什么视洛克人为敌呢？也许是跟新的网络犯罪组织以及传说中的电脑兽有关吧。

↑→卡奈尔说热斗是他的敌人？！

崭新的系统！连结领航员＋融合系统＋兽化能力＝？

←↑进行领航员联结后，就能操作联结上的领航员了。

↑两个版本中教会热斗联结领航员的人不同。

在本次公布的信息中提到了联结领航员（Link Navi），在游戏中听人讲解过联结领航员后，就能进行联结，联结后就能操作该领航员了。此外，洛克人与联结的领航员还能进行融合，并因此具有新的外形。

ROCKMAN EXE ロックマンエグゼ6 電脳獣ファルザー

←在CUSTOM界面里可以随时选择需要融合的领航员。

→融合后洛克人的外形发生变化，并能使用与之融合的领航员的能力。

这些是苍牙版中登场的领航员，他们都能与洛克人进行融合。

→与热力人融合后使用附带炎属性的攻击。

←电气属性的芯片能得到强化，蓄力攻击可使无属性芯片麻痹。

↓擅长剑系攻击，蓄力攻击为乱斩。

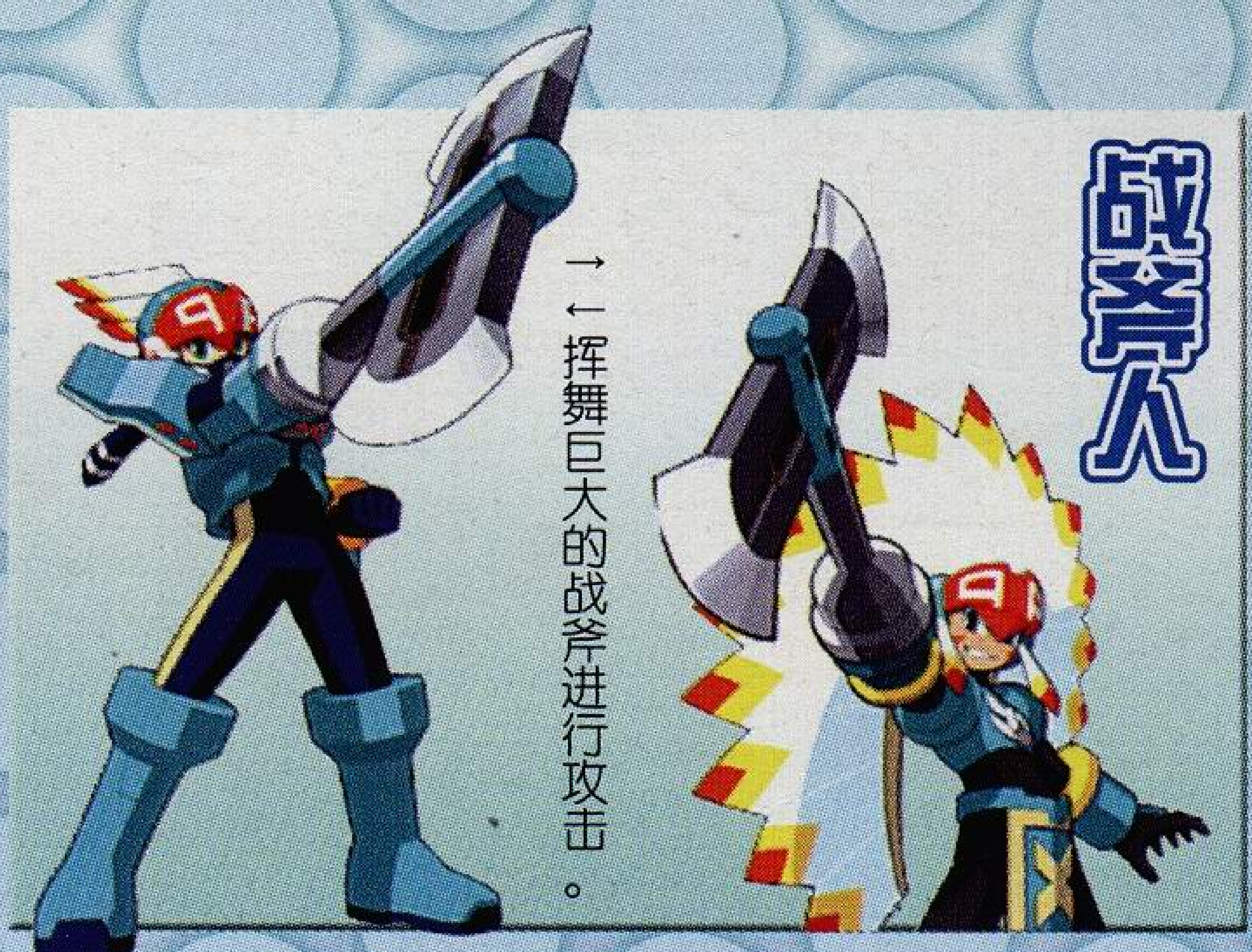
→拥有一击必杀的能力，蓄力攻击为死神光线。

→擅长突进攻击，蓄力攻击为蓄力。

水泡人

↑与水泡人融合后使用水属性攻击。

战斧人



←挥舞巨大的战斧进行攻击。

尘埃人

←抛弃芯片而搭载了尘埃射击的机能。

大地人

←巨大的钻头具有惊人的破坏力。

天狗人

↑操纵风力弄翻敌人。

杂耍人

这是NAVI设计大赛中获胜的前三名。

审判人

元素人

苍牙版超兽化形态

融合没有时间限制，但是洛克人会具有与融合领航员相同的属性，受到弱点属性攻击时就会解除。剧情遭遇电脑兽后，洛克人开始具有兽化能力，按下CUSTOM界面中的兽化键就能发动兽化。兽化最多持续三回合，当兽化解除后，洛克人进入疲劳状态，此时如果强制兽化就能发动超兽化。超兽化只持续一回合，但是使用过程中完全无敌，无法控制，自动使用芯片且攻击力加倍。

烈爪版超兽化形态

联机对战

本作与KONAMI公司的《新·我们的太阳》联机也是意料之中的事情，两作联机需要使用GBA专用的无线联机周边，洛克人和太阳少年加戈要打败吸血鬼伯爵，对战中可以互相攻击对方，先打倒伯爵或者使对方HP减为0就获胜，对战中还能用加戈的变身和洛克人的兽化。

新ボクらの太陽

ロストマジック

LOSTMAGIC™

NDS	失落的魔法	
	ロストマジック	
A・RPG	TAITO	日版
价格未定	2005年冬	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应周边不明

《失落的魔法》的基本流程是在地图上移动，触发一些事件引起人物对话，遇到魔物进入战斗。在地图上移动时用触笔直接选择目的地，战斗时用触笔操纵魔物进行攻击和防御等，给人以崭新的A・RPG游戏体验，各种魔法的获取和组合是引人入胜的要素。

地图移动

←随着剧情的发展，广阔的世界渐渐展现。

剧情发展

←↓不同的选择支使剧情发生分歧。

进入战斗

←↓→每场战斗都有一定的胜利条件。

战斗结果

←主角和主角控制的魔物获得经验值。

←使用的魔法使主角擅长的属性发生变化。

新的魔法

←↓得到新的魔法后，渐渐组合出强大的魔法。

数次出现于艾萨克面前并给予他助言的不可思议的魔导士青年，擅长对付魔物，并教给艾萨克捕捉魔物和行之有效的指挥方法，但是他的真实目的仍然是个谜。

雷欧纳德·达比亚

带着些许幼稚的14岁少年，性格开朗无所畏惧，一刻也安静不下来。在魔物扰乱世界的灾厄中与双亲失散，梦想有朝一日能以自己的力量寻找父母，为此跟随森之老魔导士学习魔法。在冒险途中的多次邂逅与别离，使他慢慢成长起来。

艾萨克·莱特布拉德

开朗热情的魔导士少女，失去魔杖遭受魔物袭击之时被艾萨克所救，从此跟他一起旅行。她以姐姐的身份来对待比自己年幼的艾萨克，由于天生迟钝，总是以感性认识来思考事物。此外，她似乎还保守着什么重大的秘密……

特莉丝绨娅·温德尔

旅行路上的无数邂逅与别离 少年渐渐成长起来

垂死的神赐予深爱的人类六种魔法之力，梦想着他们成为新世界的主人。神赐予的力量封印在七根魔杖之中，被交给了人类的帝王。持有魔杖的人能随意引发充满大气、大地、海洋的魔素之力。

引发魔素之力的方法论被称为魔法，以魔杖为媒介引导出魔力的人们被称为魔导士。魔法的原理无论是谁都能通过学习而掌握，但这个修行的过程异常艰苦，因此魔导士们成为人们尊敬的对象。

银岭溪谷 位于森林深处的溪谷。

七种属性

世界上存在着七种属性，在微妙的均衡之上建立起秩序，七种属性中位于对立轴两端的风与地、火与水、光与暗是三对对立的属性，而位居中央的天平之力维持着对立轴的平衡。

天穹神殿 矗立于大地之上的神秘宫殿。

金色沙丘 无垠的白色细沙闪耀着光辉。

这是一个到处充满魔物的世界，魔物威胁着人类的生存，旅者们必须举起魔杖打败魔物并将其封印才能保证自己能继续踏上旅途。魔物大多聚集于魔素充盈之地，它们的来历没有人能说清……

牧場物語 コロボックルステーション forガール

牧场物语 小精灵工作站 女孩版		
牧场物语 コロボックルステーションforガール		
SLG	MMV	日版
5040日元	2005.12.08	1人用
不支持一卡多人	全年龄推荐	对应触笔

NDS

充满新要素的女生版游戏 主角是两个女孩子二选一

男生版的《小精灵工作站》的主角只有一位，而女生版则变成了两位，她们都是女生版《牧场物语》系列游戏中大受欢迎的人物哦，玩家可以从她们之中选择一位来进行游戏。

《矿石镇》女生版主角 系列唯一的金发主人公

→GC版3D世界中的女孩出现在2D游戏中，魅力仍在。

↓金发的女孩子又回到了大家熟悉的牧场中。

《美妙人生》女生版主角 咖啡色头发的马尾辫女孩

新的开场动画 女神还是变成了石头

除了系统方面的各种改进外，女生版游戏连开场动画都是重新制作的。男生版里女神和损友魔女斗嘴，被魔女的魔法变成了石头，而女生版中则是女神与天神吵架，触怒天神的女神被变成了石头?

对主角吃惊的女神

→女神看着裹着被子睡得香甜的主角喃喃自语，对她的坚强和勤劳感到吃惊。

天神登场?

↑天神出现了。（貌似只有声音出现?）

新角色登场 帅哥修泰纳

跟男生版一样，女生版的牧场生活也要在忘却之谷中与众多居民一起度过，而女生版中又新增加了一位帅哥修泰纳，他大概也是主角的结婚对象之一吧。

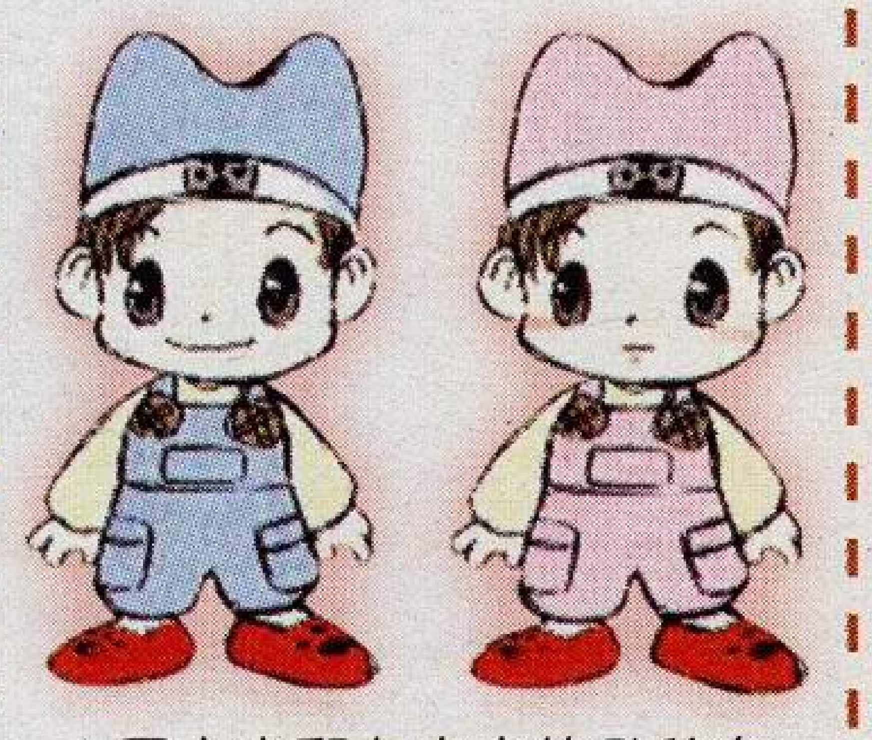
和男性居民恋爱结婚

→女生版的游戏里，MM们可以跟忘却之谷的男性居民们恋爱结婚，增加了新的结婚对象后，这个乐趣又更进一步了哟。

→这位女生版中新增的帅哥从外表上来看就非常酷，他的出现会对牧场的生活产生什么影响呢？

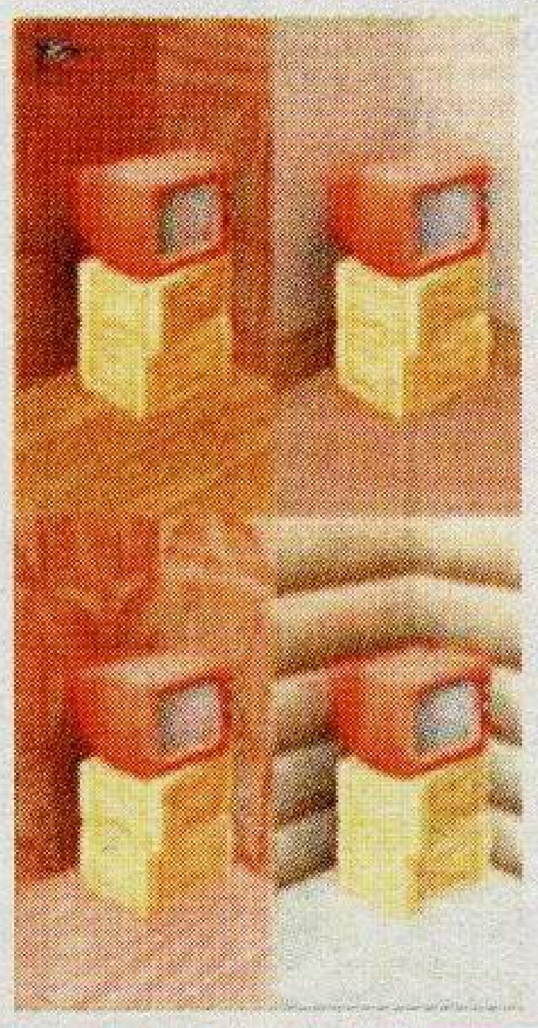
小宝宝可能是女孩子

与忘却之谷的居民结婚后，过段时间小宝宝就出生啦，而女生版里还有可能生出女性的小宝宝哦，生男还是生女全看运气了。这对想养育女孩子的玩家来说是个大喜讯。



↑男宝宝和女宝宝的外貌有些许不同。

能换墙纸啦



自己的家是牧场生活的根据地，在漫长的牧场生活中有没有想过要换个环境换个心情呢？这个愿望可以在女生版中实现了，像图中这样可以为房间更换各种花纹的墙纸，是不是让你觉得很有趣呢？

←每一种样式的墙纸都会带来不同的心情。

有十多种衣服可以换装哦

↑约会啦参加聚会啦都能穿上漂亮的衣服出场。

女孩子为了适应不同的场合当然应该准备不同的衣服啦，女生版游戏中一共有十多种衣服可以换装，大大满足了女孩子们的爱美之心，不知道约会的时候穿上漂亮的洋装会不会受到赞美呢？新的衣服也许可以在商人那里买到吧。

天神与女神争吵

↑一提到年龄的事情，女神就开始暴走，与天神争吵起来。

女神被变成石头

↑作为触怒天神的结果(？)，女神被变成了石头。

魔女登场

↑一觉醒来以后，魔女出现在主角面前。

拜托主角找回女神？

↑魔女为失去斗嘴对手而惋惜，接下来要努力救出女神。

打败魔物保卫日常生活！

继《无垢的生命》公布后，《牧场物语》系列的大家庭又迎来了新的成员《符文工房》，这款由NEVERLAND公司制作的新游戏充满了幻想色彩，悠闲的牧场生活将被战斗和充满未解之谜的故事所代替。

故事的两位关键人物

本作包括必定发生战斗的主线剧情和与村民交往的各种支线剧情，与主线剧情有着莫大关系的就是这两位男女主角了。

牧场经营

←系列传统的农耕和畜牧要素当然被保留了下来，但是怪物们会不时来进行打扰。

住宅改造

→安居乐业所不可欠缺的住宅，可以随心所欲地摆放家具，还可能经常有客人来访，也许还有利用网络的要素。

失去记忆的少年

失去记忆倒在村口的少年，能使用称为earthcode的特殊魔法，在村子外面借用了土地开始经营牧场……

住在村外的少女

背负着某种使命独自居住在村外的少女，不知出于何种原因而把土地借给了男主角……

Rune Factory

NDS

符文工房 新牧场物语

ルーンファクトリー 新牧场物语

SLG	MMV	日版
价格未定	2006年	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

NEVERLAND公司描绘的新牧场物语！

NEVERLAND公司是以制作RPG游戏而闻名的公司，曾经开发过DREAMCAST的《罗德斯岛战记 邪神降临》等名作，其为GBA开发的《边境传说》也赢得了好评，这款《符文工房 新牧场物语》就是MMV交由NEVERLAND公司制作的。

以表现耕作和畜牧生活为主的《牧场物语》本次有了非常大的变化，在《符文工房 新牧场物语》中玩家将不再悠闲地享受田园生活，而要在日常生活中与突如其来的怪物展开战斗，开始充满颤栗的新生活。

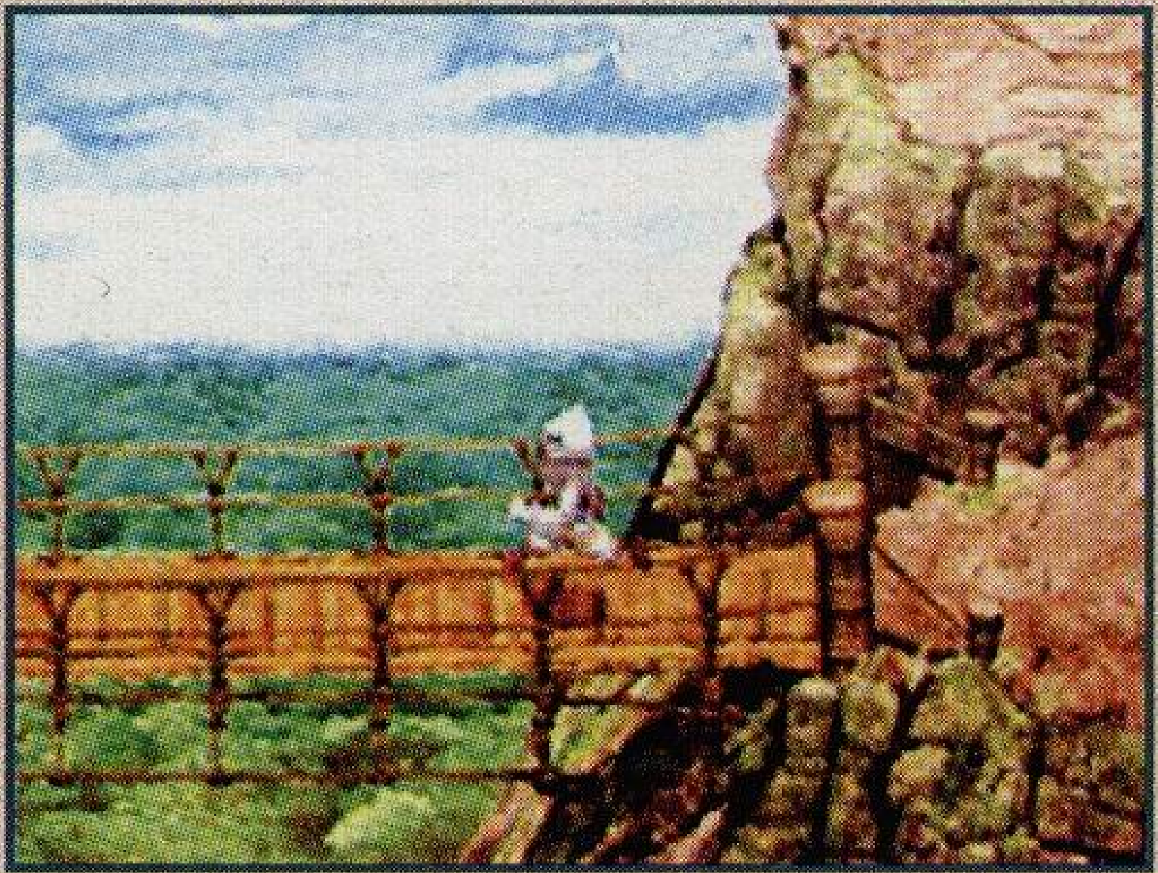
击退怪物！

↑战斗是以即时动作战的形式展开的，掌握技巧后对战斗非常有利，还能通过制作装备品来扩大优势。

新的日常生活充满冒险！

本作中的幻想成分是指冒险，游戏中有幽暗的洞窟和禁止进入的神殿等场景，都是牧场系列迄今为止没有出现过的舞台。冒险中充满了各种乐趣，能把得到的材料用于制作道具和家具，还能驯服怪物使其成为牧场工作的帮手，战斗和冒险与牧场经营一样充满乐趣。

←冒险时常会遇到各种危险，因此要随身带好锄头和斧子作为防身武器，最好再带上各种采集工具。



禁止进入的神殿

←↑游戏中有各种各样的冒险舞台，其中还包括隐藏着拥有毁灭一国之力的“地龙”的迷宫哦，难道还要拯救世界？

幽暗的洞窟

享受温馨的生活

→不知道能不能无视冒险而只过着悠闲的生活呢？

与村民们的交往当然是不可缺少的，参加庆典以及约会等各种事件一应俱全。

活用NDS机能的丰富系统

本作中包含众多活用NDS机能的系统，在战斗中使用魔法以及为羊剪毛等操作都要用触屏来完成，为了驯服怪物，还要碰触怪物的身体，此外还有更多的可能，当然也会搭载网络机能啦。

←在田地里开垦播种的时候都要用触屏来完成！

使用NDS的网络机能，可以实现跟朋友交换信息等各种可能，说不定还可以自己开家杂货店把道具卖给朋友哦。

BLEACH ブリーチ DS 蒼天(そうてん)に駆(か)ける運命(うんめい)

死神BleachDS 驰骋苍天的命运

BleachDS 苍天に驱け运命

NDS		
FTG	SEGA	日版
5040日元	2006.01.26	1-4人用
支持一卡多人	推荐年龄审查中	对应触笔

本作是由曾经制作过GBA版《守护英雄A》和《超级火枪英雄》的财宝公司制作的，其名作《幽游白书 魔强统一战》堪称经典名作，而本作也是双线战斗的格斗游戏，相信手感一定有保证。

里线与外线的双线战斗

本作中的全部战斗场景都分为里线与外线，最多能有四名角色加入乱斗，在2D格斗的基础上增加了立体移动的要素，战斗场景更为广阔。只需要一个按键就能实现换线，操作非常简便，还能利用换线来回避敌人的攻击。

←四人的火热乱斗，还能使用各种必杀技和卍解。

里线

白哉与恋次、雏森三人在里线战斗，白哉对恋次的攻击还计连击数。

一键换线

外线

一护一个人站在外线，由于其他人都在里线，所以这里暂时是安全地带。

发动特殊效果的灵符系统

本作能使用触屏发动灵符的效果，在战斗中点触灵符后，就能发动灵符上的人物拥有的各种效果，灵符的种类共有100种以上。战斗前选择自己喜欢的灵符编成卡组，这也是游戏的乐趣之一哦。

灵符效果·等级

灵符的效果（名称）和等级，等级越高效果越好。

灵符对象

灵符发挥效果的对象，本卡片是对敌方全员有效的。

灵符效果时间

灵符的特殊效果所持续的时间，持续时间结束后失效。

←灵符的特殊能力使恋次变得透明，另外还有其它灵符可以切换选择来使用。

最新七名角色参战确定!火热的乱斗即登场!

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 舞空烈戦

NDS		
龙珠Z 舞空烈战		
ドラゴンボール 舞空烈战		
FTG	BANDAI	日版
5040日元	2005.12.01	1-2人用
不明	全年龄推荐	对应周边不明

超人气作品《龙珠Z》登陆NDS!

简单操作实现高速移动战斗!享受华丽的必杀技!

在双屏上欣赏大魄力的战斗场面!

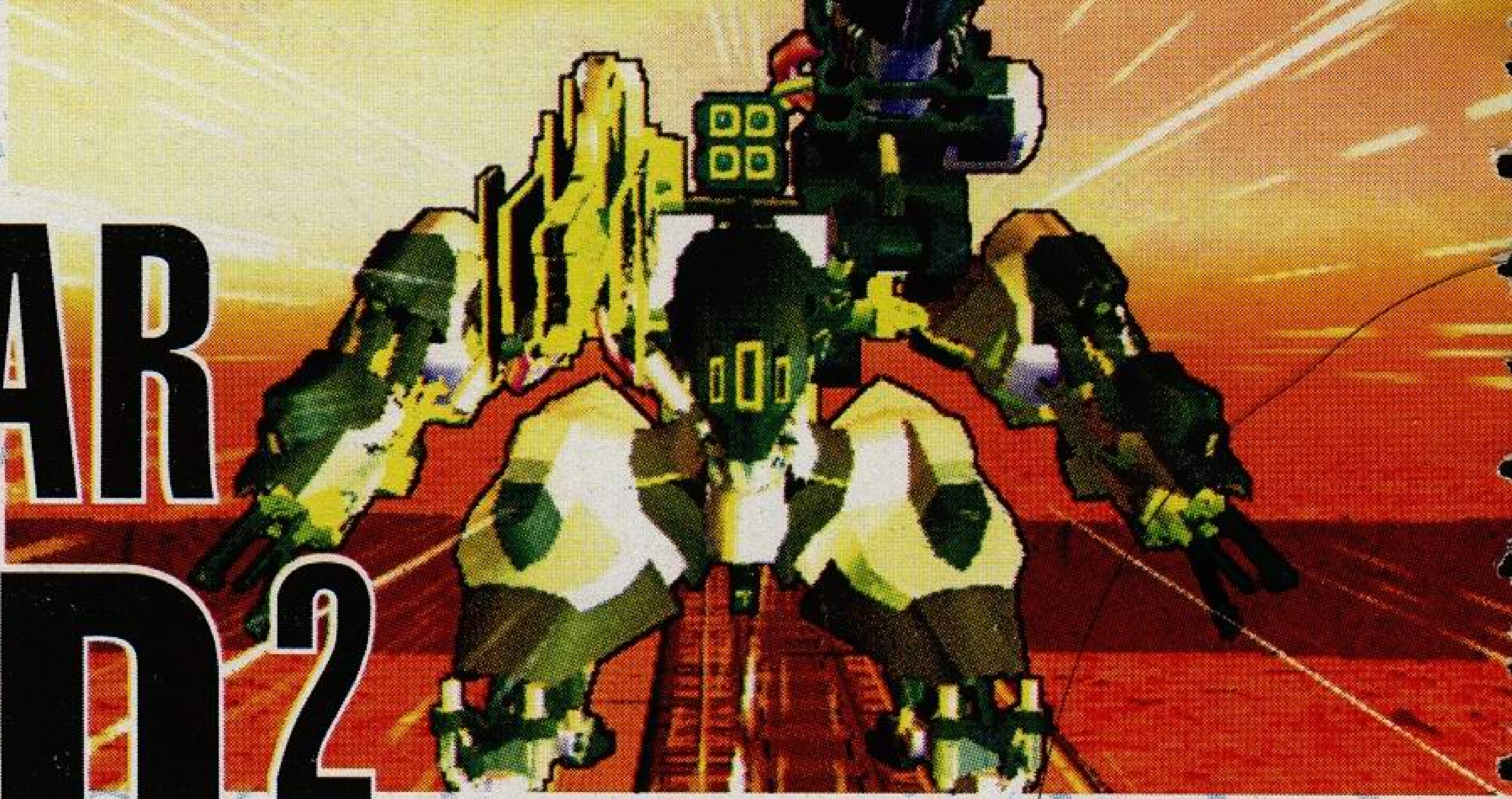
进入未体验的龙珠世界!

从原作中没有的“如果”展开故事!

作成最强的队伍!进化的队伍战斗!

合力使用必杀技能逆转局势!

METAL GEAR AC!D²



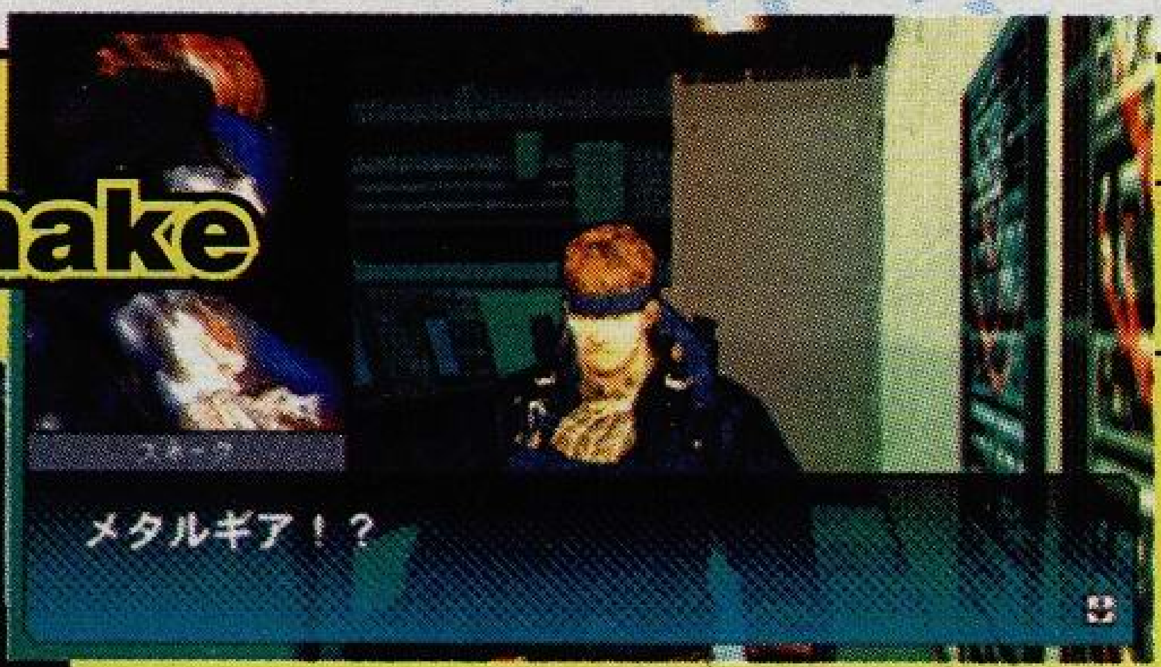
合金装备ACID2		
METAL GEAR ACID 2		
SLG	KONAMI	日版
5229日元	2005.12.08	1-2人用
记忆量未定	推荐年龄审查中	对应SolidEye

PSP

剧情与登场人物的详细情报公布

把SLG游戏与卡片游戏结合而成的《合金装备ACID》的续作马上就要发售了，本作在前作的基础上增加了一些卡片与新系统。游戏剧情以及登场人物已经公布，其中当然包括提到《合金装备》系列就立即想到的SNAKE。前作的结尾为玩家留下了重重谜团，也预示着续作的推出，而这些未解之谜都将在本作中真相大白。

Snake



↑与抵抗组织通信的SNAKE被要求寻找某件东西，之后在机场被FBI逮捕，再次听到METAL GEAR这个名字。

所属不明

国籍、年龄等一切资料不详，为了某种原因而加入某国的抵抗组织，被FBI逮捕后被强制要求参加本次作战，拥有非常出色的战斗技能。他的每次行动，都会遇到与METAL GEAR有关的事情。

STRATELOGIC公司

泷山博士

柯贝尔森的下属，是负责对实验体施行手术的研究员，27岁的日本人。

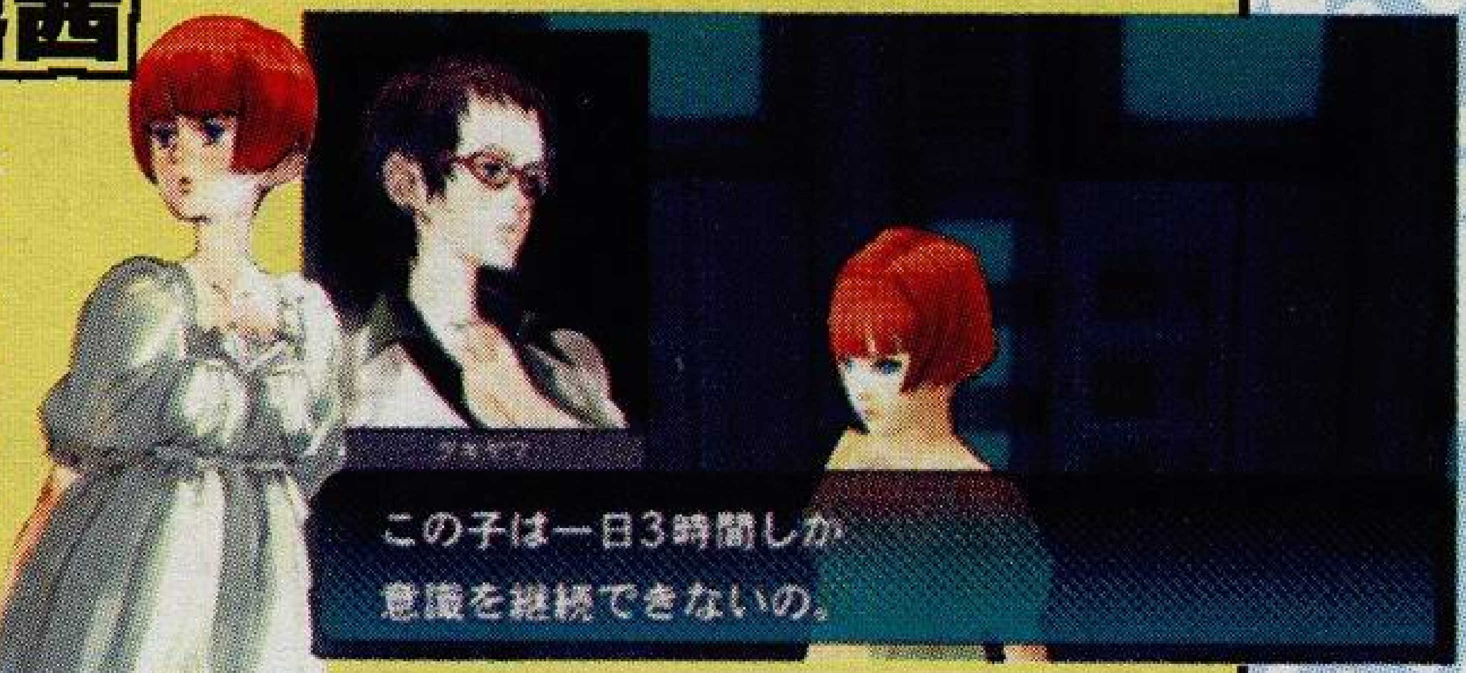
宾斯

国籍、年龄不详，STRATELOGIC公司的警备部长，原军人，拥有很强的专业意识。

柯贝尔森博士

STRATELOGIC公司的副社长兼主研究员，主持开发新型METAL GEAR，40岁的美国人。

露茜



国籍、年龄等一切都被谜团包围的少女，一天内只有3小时能保持意识清醒。

FBI

←以谋杀罪逮捕SNAKE的达尔顿其实是为了寻求帮助。

达尔顿

FBI的搜查官，为了调查STRATELOGIC公司占有的小岛而逮捕SNAKE并请他协助调查。

国防部

瓦兹曼

让人无端讨厌的家伙，令人觉得冷酷无情，以镇压STRATELOGIC公司的骚乱为名义接手了FBI的船。

维纳斯

瓦紫曼手下的女性士兵，为了镇压骚乱而投入战斗，对人际关系毫不关心。

实验体

格拉布

作为STRATELOGIC公司研究对象的实验体之一，拥有皮肤高速再生的能力和耐高温的身体，还能喷出火焰。

↑格拉布与SNAKE的战斗场面，使用火焰的各种攻击范围大威力高。

哈拉布赛拉普

身高超过两米的庞然大物，双手可以任意脱离身体攻击，还能自由变形和再生。

凯基迪艾鲁

后期实验体，擅长武器攻击和催眠。

SNAKE孤身一人潜入了军事公司STRATELOGIC所属的北美的一座小岛，他是受FBI指挥潜入进行秘密调查的，但是调查即将顺利结束时基地里响起了警铃……

↑FBI突入小岛，他们为什么会采取如此强硬的手段呢？

竞技场模式的战斗

本作中的竞技场模式内可以遇到过去系列作品中的各位经典敌人，在这里只是纯粹享受与他们战斗的乐趣，

班普

↑《合金装备SOLID2》中的人物，自称拥有不死之身，具有异于常人的身体能力。

↓也是《合金装备SOLID2》中的敌方，拥有无敌的运气，而这种运气的真相是……

弗琼

INNOCENT LIFE
イノセントライフ
新牧場物語

PSP	无垢的生命 新牧场物语		
	イノセントライフ 新牧场物语		
	S・RPG	MMV	日版
	价格未定	2006年	人数未定
	记忆量未定	推荐年龄审查中	对应周边未定

南半球的某个小岛上，有一位老博士霍普独自居住在小屋里，一直单身的的博士有一个“独生儿子”，这个被称为无垢生命的少年不是机器人，也不是人造人，他的一切都与普通人类一样被创造出来，当然外貌上也与普通人没有区别。

新的《牧场物语》与被赋予无垢生命的少年一起诞生！

博士与少年保守着无垢生命的秘密在岛上生活，与人的相遇，对小岛之谜和历史的思考，培育花草树木等各种生命，这种跟普通人一样的生活也许为少年带来奇迹，出于这种想法，博士让少年准备离开小屋去旅行。无垢的生命，少年的故事从此开始。

少年（无垢生命）

↑外表看来与普通人一样的少年，通过在牧场的生活，少年体验到生命的重要与爱情的热烈等感受，由于他的不懈努力，少年与博士以及人们的心中迎来希望之光。

霍普博士

←出生于经营谷物农场的富豪家庭，幼年时双亲死于海难，他自学生时代就在生化技术等方面表现出优异的才能，发明了各种农业机械，现在一个人隐居。

加亚克叔叔

←霍普博士的密友，学生时代由于家境贫穷而在农场打工贴补家用，他反对农业机械化，坚持手工耕作，并苦恼于无人继承技艺。

玛丽尼婶婶

←加亚克的妻子，总是跟在丈夫的身后，如慈母般对待少年，夫妇两人的独子经营着农业机械贩卖公司，因此很少回父母家。

玛尔西亚

←在自由环境下成长的少女，对任何事物都有着强烈的好奇心，很受加亚克夫妇的喜爱，经常去他们的农场玩，在学校担任植物栽培委员。

冒险中最重要的事情就是在田地里种植作物，在自己的农田里要先开垦土地和播种，然后每天浇水，直到作物发芽成长为蔬菜和花卉。最初田地的地面被封印，只能种植很少的作物，解开这个封印之谜，让你的冒险天地渐渐广阔起来吧。

↑小岛上的自然风景非常美丽，也蕴涵着很多未解之谜，等待玩家的探索。

冒险的第一步是种植作物

↑家里经常有人登门拜访。

↑在树林里依然能采到蘑菇。

↑开垦农田是培育作物的第一步。

↑果实累累让人很有成就感哦。

本作登场人物风格与以往相比变化很大

→没有定职的毕业生，目前在超市实习。

←居住在森林中的小精灵们。

←10年前母亲去世后，照顾着弟弟并与父亲一直支撑葡萄酒厂，虽然生活很辛苦，但是在她身上完全看不出辛苦的样子，是开朗可爱的女孩。

←运动万能的少年，非常喜欢引起别人的注意，因此总是恶作剧。

→传说中的美人鱼。

イレギュラーハンターX
IRREGULAR HUNTER

当年的人气系列《洛克人》从FC移植到SFC时诞生的《洛克人X》,如今在PSP平台上复刻,以《反乱猎人X》之名登场。不仅游戏画面全部经过重新绘制,地图也焕然一新,无论有没有玩过SFC版的玩家都值得来玩。

PSP	反乱猎人X		
	イレギュラ-ハンタ-X		
	ACT	CAPCOM	日版
	5040日元	2005.12.15	1人用
	记忆量未定	全年龄推荐	无对应周边

21XX年，凯因博士发现了谜之机器人X，并以其的设计思想为基础，开发出具有自主思考能力的半机器人。半机器人以惊人的速度普及，为人类所用，而另一方面半机器人伤人的事件时常发生，他们被称为“异常者”。为了解决这类问题，优秀的半机器人们成立了“反乱猎人”组织，然而为了守护和平的反乱猎人队长——最强的半机器人Σ（西格玛）却也发生异常化，世界迎来了生死存亡的危机。反乱猎人X与传说中的特A级反乱猎人ZERO，为了解救这场危机而展开行动……

BOSS一览

普通射击

X的基本攻击手段是洛克炮。

←按□键蓄力，松开按键后使用蓄力攻击，此外还有更强力的蓄力射击。

冲刺

得到脚部零件后就能获得高速移动和冲刺跳等各种能力。

←使用冲刺移动的话就能实现高速移动，还能回避敌人的攻击。

跳跃

按×键跳跃，可以越过障碍物，也能回避敌人的攻击。

→冲刺中使用跳跃就能比普通跳跃越过更远的距离。

蹬壁跳

使用蹬壁跳能移动到上方的场景。

轻装甲车

原本是用于工程的机械，由于泛用性很高而在军事等多方面被运用，乘坐轻装甲车后攻击力提升，在湿地和雪地也能发挥很大的作用。

特殊武器

打倒BOSS后就能得到BOSS的特殊武器，使用该武器破坏封印之门，就能进入新的场景，特殊武器对某些BOSS也有效，至于什么武器对什么BOSS有效就需要玩家自己来确认了。

↑得到的特殊武器会在屏幕上方这里排列出来供自由选择，使用特殊武器时X的身体会改变颜色。

由韩国厂商开发的PS2游戏《真名法典》现在登陆PSP，本作除了在掌机上再现游戏魅力之外，对游戏的系统也进行了改良，还增加了两名主要人物的新款服装。

MAGNA CARTA PORTABLE

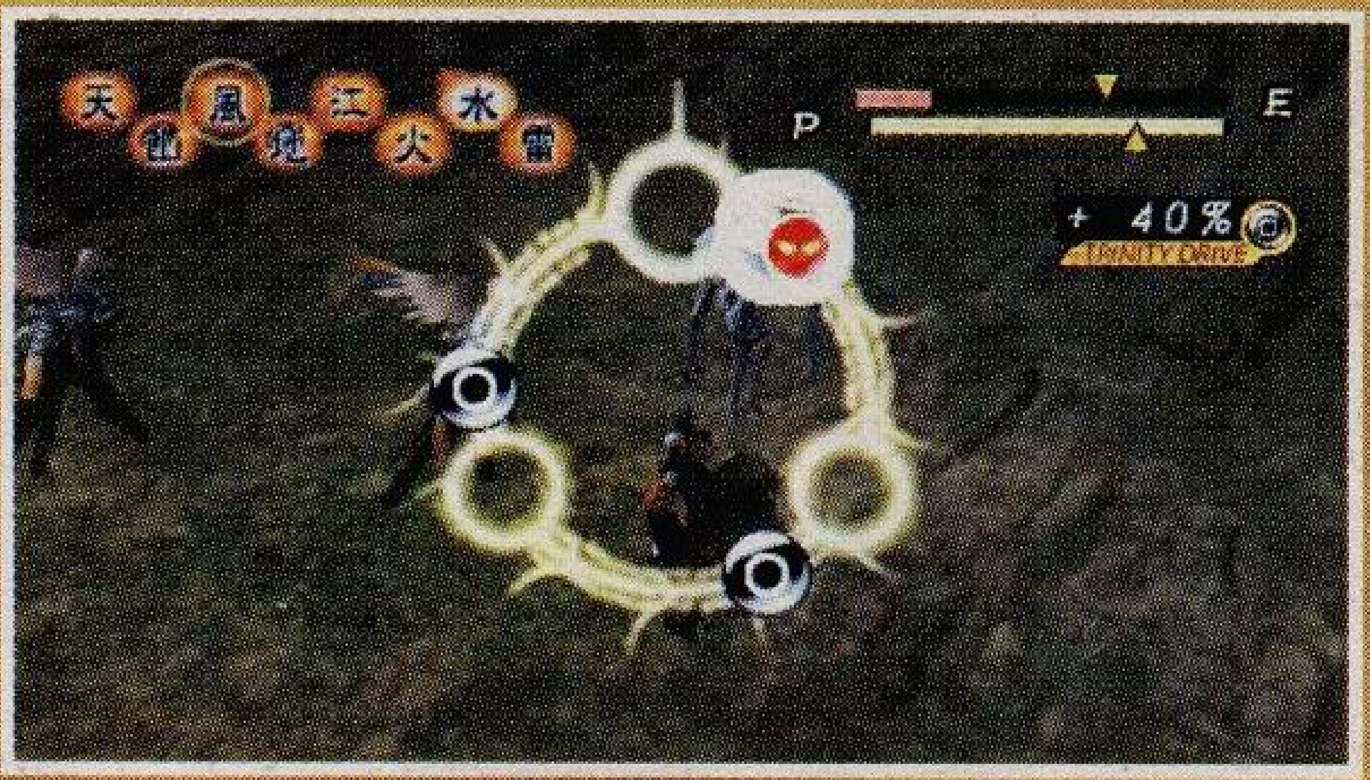
マグナカルタ ポータブル

PSP	真名法典 携带版	
マグナカルタ ポータブル		
RPG	BANPRESTO	日版
价格未定	2005年冬	1人用
记忆量未定	推荐年龄审查中	无对应周边

爱恨交织的感动故事再次复苏！

系统改进：1、在地图上搜寻敌人的索敌模式大幅度进化；2、配合PSP的屏幕，显示文字的字体进行更改，阅读更为舒适；3、追加GALLERY模式，其中能欣赏到担任游戏人设的金亨泰描绘的美图。

↑人类与异族的战斗中，由“四天王”开始的登场敌方角色也都个性各异。



←核心战斗系统依然健在，适时按键即可发动攻击。

男女主角的三种新款服装登场！

↑男主角的新服装是红色与黑色为主的，配以精致的刺绣。

红色旋风再临

↑卡林茨率领的战斗部队“红色旋风”中的各位成员也将再次登场。

在与异族的战斗中卡林茨不慎受伤，丽斯在此时给予他种种帮助，并开始与他一起行动，失去记忆的丽斯是个天真无邪的少女，从来不会怀疑别人，这种性格为她招致种种危机。本作中丽斯的服装又增加了白色和黑色两种款式，换了造型之后，连她的样子看起来都跟以前大不相同了。

↑两位主角换装之后，游戏画面也相应发生了变化，相信会有玩家为了欣赏这些画面而反复通关吧。

换个造型 换种心情

如火焰般鲜烈 真红刺痛双眼

在游戏的标题画面可以自由选择两位主角的着装，L键为卡林茨选择，R键为丽斯选择，并能看到屏幕上方两角两位主角当前的着装，这样的设定是不是很体贴呢？

纯洁的白与妖艳的黑

用心感受

游戏品质

责编/翔武

这段时间又是大作连台，《马里奥赛车DS》的美版也如约到来，结合了《口袋妖怪》和不可思议迷宫的《口袋》全新系列也给大家带来了全新的感觉。

横行霸道 自由都市故事

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Rockstar Games	2005.10.24
ACT	181K
1-6人用	17岁以上推荐

翔武

●极限挑战派

喜欢挑战游戏的极限

借助了PSP的强大硬件机能，《GTA》终于能以3D的形态登陆掌机平台了，比起家用机和PC版，本作还是略微有一点缩水现象，最明显的就是街上的行人比较少。令人欣慰的是本作的地图大小可以和家用机版的相媲美。游戏的任务也很多，十分耐玩。本作的读盘速度也还可以让人接受，但是唯一不足的就是PSP液晶屏所造成的残影。

天意

●超级伪非派

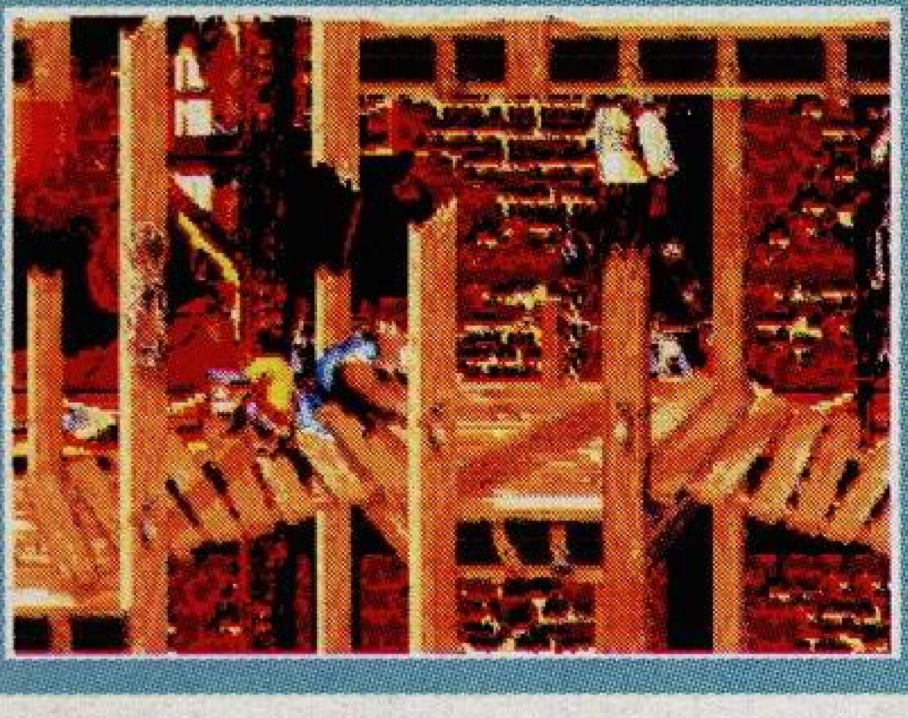
什么游戏都假装玩过

游戏发售前就听到不少的“风言风语”，最初对游戏的素质还真的有些担心，但拿到游戏后就将之前所有的顾虑全部一扫而光。游戏的整体感觉十分接近于家用机版本，在许多瓶颈问题上缩水现象也不是很严重。基本让人感觉不到因读盘而使游戏出现明显停滞现象。本作在流程长度和剧情深度上丝毫不逊色于家用机版，强烈推荐。

超级大金刚3

DONKEY KONG COUNTRY

任天堂	2005.11.07
ACT	128M
1-2人用	全年龄推荐



天意

●超级伪非派

什么游戏都假装玩过

RARE小组的实力毋庸置疑，当年SFC版的大金刚曾经迷倒过无数玩家。如今GBA上的冷饭版已经将系列炒到第三作了，虽然画面的大退步是必然的，可是游戏的精髓被原汁原味的保存了下来，在原作的基础上新增加了一大章的关卡，虽然缺乏心意但也算是厚道。完全原创的BGM素质相当不错。如果你没玩过SFC版，强烈喜欢动作游戏的玩家尝试一下本作。

翔武

●极限挑战派

喜欢挑战游戏的极限

把本作称为动作游戏的金字塔也绝对不是夸大其词，RARE小组的动作游戏造诣在业界绝对是屈指可数。本作是GBA上第三款大金刚系列的移植作品，增加了一些关卡，在画面上与当年华丽得掉渣的SFC版当然有着不小的差距，完全重新制作的BGM素质相当的高，一定程度上弥补了画面上的不足。游戏丰富的收集要素足够玩家仔细品位几个月的。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

马里奥赛车DS

Mario Kart DS

任天堂	2005.11.14
RAC	对应WI-FI
1-8人用	全年龄推荐

翔武

●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

终于等到了这一作，本作将NDS的3D机能发挥了出来，画面超越了N64版，游戏中没有任何延迟现象。新增加了多种模式以增加游戏的耐玩度。多人对战更是乐趣无限。而WI-FI网络技术更是为本作如虎添翼，让整个世界上的玩家大家一起来游戏，这种特殊的掌机游戏模式突破了掌机小范围内游戏的局限性，是项历史性地创举。

天意

●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

实在是佩服任天堂，本作将NDS的硬件机能发挥至极致，真不愧是自家作品。本作中收录了SFC、GBA、N64以及NGC版系列作品中的赛道，并且将这些赛道再细致化，即能使老玩家玩的不亦乐乎也将新玩家带入其中。然而真正的体现出游戏魅力的还是WI-FI系统，将世界上更多的玩家融入到此游戏中进行对战，享受多人游戏的乐趣。

口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

任天堂	2005.11.17
ARPG	256M
1-2人用	全年龄推荐

雪人

●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

众所周知，《口袋妖怪》系列和不可思议迷宫类型的游戏都具有极强的耐玩性，本作就是将《口袋妖怪》和不可思议迷宫巧妙的结合在一起，可以说是《口袋》家族中的一棵新苗。在游戏中，玩家可以带着自己喜欢的妖怪在千变万化的迷宫中冒险，在迷宫中打败野生妖怪后就有一定几率能让他成为你的同伴，为集齐所有妖怪而奋斗吧。

暗凌

●重度精修派
对沉迷的游戏极了解

千变万化的不可思议迷宫游戏和千变万化的口袋妖怪游戏结合在一起会变成什么样呢？那就是这款优秀的《口袋妖怪的不可思议迷宫》，虽然像《特3》那样可以带着伙伴一起进入迷宫冒险，但是本作的难度并不低，对首次接触不可思议迷宫的玩家来说更是如此，好在游戏中有着独特的救助系统。口袋游戏精髓之一的收集在本作中也变得更加难了。

口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队

任天堂	2005.11.17
ARPG	对应触笔
1-2人用	全年龄推荐

雪人

●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是双版本同时发售的，从画面质量上NDS和GBA版几乎没有区别。而NDS版在双屏的利用上也不是很具有创意，上屏主要显示辅助的信息，比如在迷宫中战斗时以及游戏地图等。本作中可以用触笔来完成所有操作，虽然有些地方比不上按键操作，但是还是有方便之处的。本作可以和GBA版进行连动，喜欢这个游戏的玩家可以来试试。

天意

●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

比起GBA版的《赤之救助队》，从本作的画面来看实在是有骗钱嫌疑，NDS的双屏也没有充分利用，让人感觉如果不是为了联动，完全可以做成GBA版。不过，能将这两者巧妙的结合在一起就已经是一种创意了，可以让那些玩惯正统《口袋》的玩家调节一下口味，对于既喜欢不可思议迷宫，又喜欢《口袋妖怪》的玩家真可谓是上乘之作啊。

李国豪	《王女联盟》一定会玩的，我可是天使帝国Fan啊，《王女联盟》这样的作品正适合我。
读者资料	男，18岁，山东省济宁市中区府河西街农民企业家协会宿舍一单元二楼西户，272000

口袋妖怪管理员 攻略答疑

10月20日，在众望所归的《口袋妖怪珍珠/钻石》版发售之前，一款名为《口袋妖怪管理员》的方块游戏抢先上市了！这是《口袋妖怪》在NDS平台上的第二款游戏，和传统的口袋RPG相比，它仍显得有些另类，看来任天堂是决心将口袋妖怪深入到各种游戏的类型了。相对于《口袋妖怪冲刺》而言，这款游戏更加容易上手，初期的关卡也比较简单，但可爱的妖怪造型已足以让口袋迷爱不释手，如何收集全部的386种精灵图鉴是该游戏最大的魅力所在。尽管游戏新增了故事模式，但游戏的连贯性并不强，选择的自由度很大，因而下面我们就以解答的形式来介绍攻关的方法和技巧吧。

NDS

口袋妖怪管理员

ポケモントローゼ

PUZ	任天堂	日版
3800日元	2005.10.20	游戏人数
Downloadplay	全年龄推荐	对应周遍

Q 我记得在GBC时代口袋妖怪就发行过一款方块游戏，如今到了NDS平台，其功能有什么改进吗？

正如前面所介绍的，《口袋妖怪管理员》在自由模式的基础上引入了故事模式，故事模式下玩家将扮演一位代表正义的小女生潜入到邪恶组织中，克服敌人的百般阻挠，收集各种口袋妖怪图鉴，最终打败敌人的阴谋。此外，圆嘟嘟的口袋妖怪图鉴也是游戏的一大亮点。记得以前人们说过口袋妖怪都是设计成可爱的圆形，如今看来一点都没错。最初拿到游戏时我就在想，要是能把这386只妖怪图鉴做成徽章出售的话，一定会热销的（笑）。而与NDS版相比，GBC版的画面比较粗糙，也毫无情节可言。

Q 尽管如此，我还是有点担心。别的不说，光从售价上看它才3800日元，比传统的口袋妖怪游戏售价足足少了1000日元，这会不会意味着其内容比较匮乏，和其他方块游戏并无两样？

虽然从表面上看它和其他方块类型的游戏差别不大，但游戏方法也就是方块的消去有很大的不同。由于是使用触摸笔来移动方块，所以整个游戏过程是“动态”的，传统的方块游戏一旦移动便不能再移回来，而该游戏可以随意上下左右移动方块，甚至可以“反悔”，在方块消去的一瞬间再移走，这就使整个游戏更加富于变化，乐趣横生。

秦同	D版卡欺骗了人民群众的感情，伤害了大家幼小的心灵，所以一定要杜绝D版卡！
读者资料	男，13岁，上海市黄浦区方浜西路63弄54号，200021

请问本作中游戏开始时如何选择不同的模式?

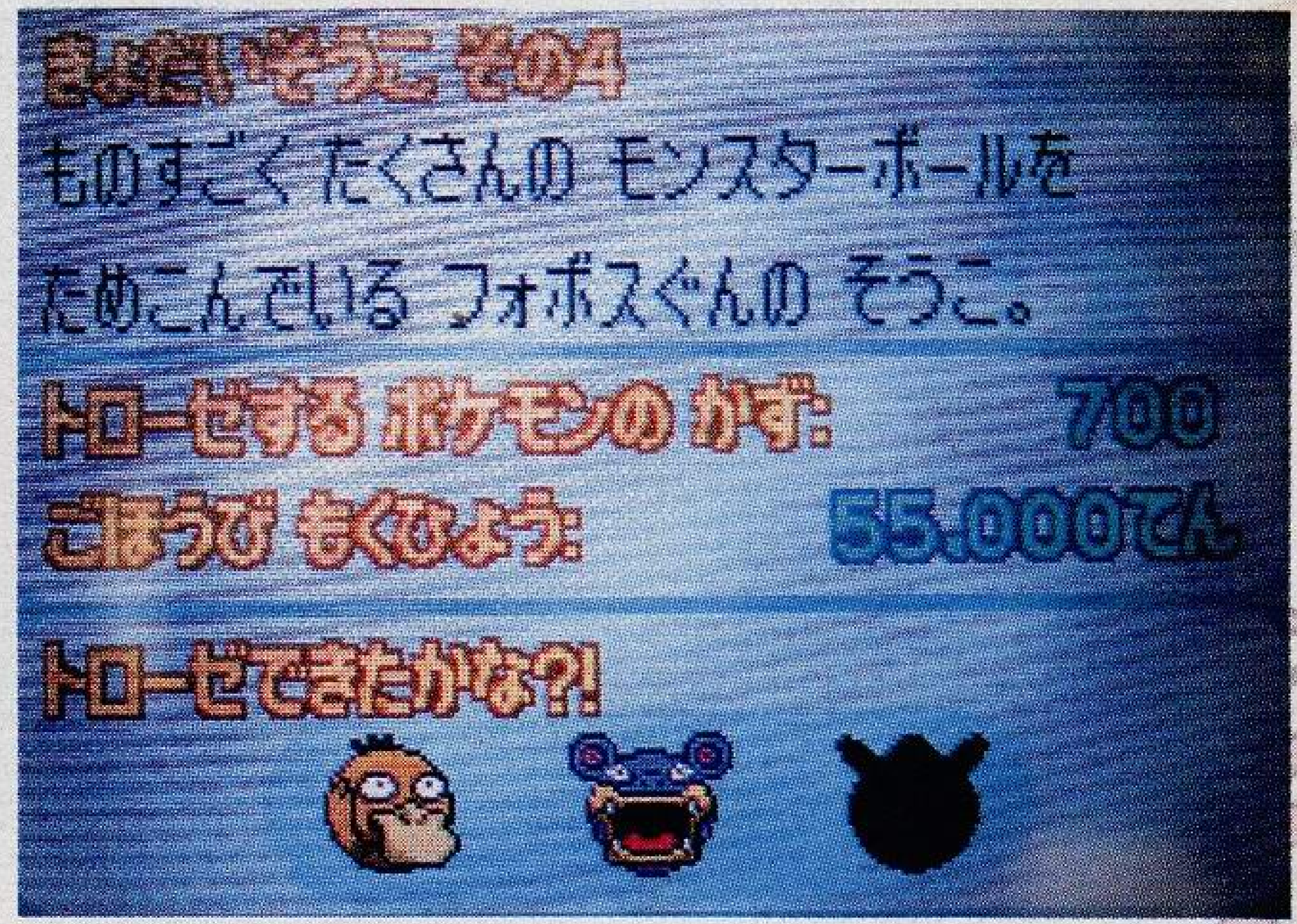
游戏开始有4个选项，エンドレス即自由模式，アドベンチャ一是冒险模式，バトル用来联机对战。画面下方还有几个选项，分别用来查看图鉴、查看各种记录、游戏及个人信息、设置等。在普通模式下可以选择不同的难度，包括不同级别和对应的要消去的方块数。

能否简单介绍一下游戏中的冒险模式呢?

选择进入冒险模式后，首先会看到一段开场动画，之后博士会交给你图鉴收集机，并告诉你使用的方法，随后启用卫星与图鉴机的通讯，进入地图画面，各个关卡依次出现。游戏时开始需要通过4个教学关（游戏后期还会追加一个），这些教学关都比较简单，主要用来热身和熟悉触摸笔在不同情况下的使用方法，完成后就可以正式开始游戏了。每一个小关都有一个数字标号，代表关数，标号越大，该关卡的难度（也就是速度和要消去的方块数）就越大。当然玩家不一定要按照关卡的顺序来打，而是可以选择任意一关来完成。当通过该关卡后，图标上的精灵球符号就会消失，同时卫星转动探测出更多新的关卡或者Boss关。

每一关中出现的数字都代表什么意思呢?

进入关卡后，上方屏幕会出现2个数字，上面的数字代表该关卡需要消去的方块数量，开始游戏后随着方块的消去该数字会一直降低到0即通关为止；下面的数字则是该关卡的最好成绩，一旦最终成绩超过这个数字，还会得到额外一个金币的奖励！在游戏中途按下start键，还能随时查看本关中特殊精灵的捕捉情况，如果是已经抓到的精灵，画面会以彩色图案显示，尚未抓到的则以黑色背景显示，同时最好成绩也会出现在屏幕上，一目了然。



游戏中途如何退出，只能强行关机吗?

当然不用，游戏中随时按下Start键会出现一个菜单，选择上面的是继续游戏，选择下面则退出该关卡（需二次确认）。

请问在本作中，奖励关卡有什么作用吗?

约每通过4小关后就会出现一个Boss和奖励关卡。奖励关卡和普通关卡的游戏方法是一样的，所不同的是它不是必过的，可以随时来攻关，每个奖励关卡各有3只特殊的精灵可以捕捉。

怎样捕捉普通的精灵和特殊的精灵呢?

捕捉普通的精灵非常简单，只要在游戏过程中将该普通精灵4个相同图案的图片连在一起消去即可；特殊精灵就麻烦一点，因为在游戏中它只会出现一只，根本没机会找到相同的4只连在一起，所以得充分利用百变怪的特殊作用，在方块集中消去的瞬间将它与百变怪连在一起方能捕捉到。

说到“集中消去”，该游戏的规则和以往的方块游戏相比，似乎有很大的不同?

的确如此！以往的方块游戏只有在同种方

陈良	不要让游戏成为人生的阻碍，要让她成为我们的动力。
读者资料	男，18岁，江苏省吴江市吴江中学高二（7）班，215200

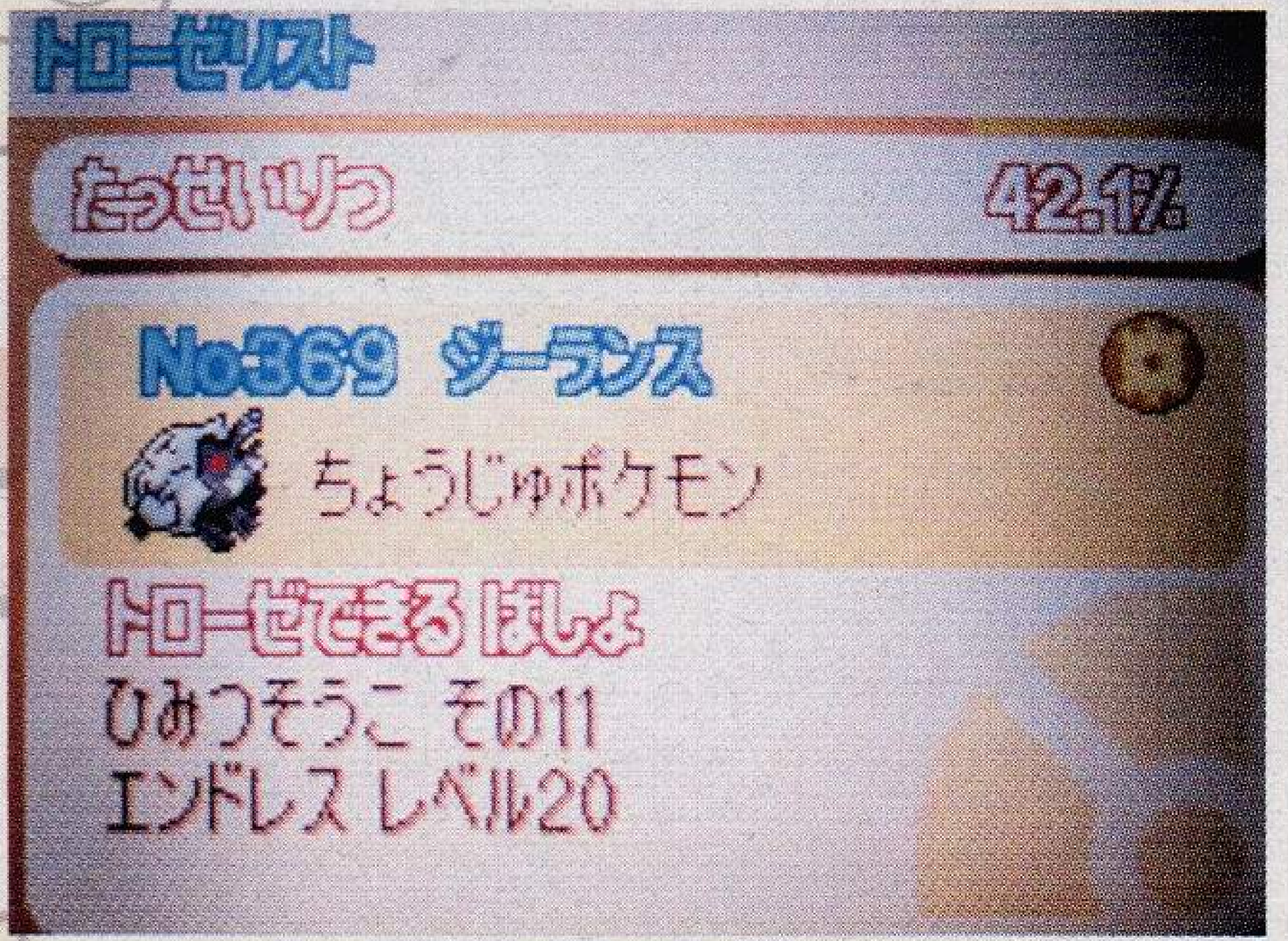
块连成4块后才能消去，而本游戏在首次消去4个方块后，满足一定的条件下可以连续消去2个或2个以上的方块，所要注意的是消去的连续性，一旦中途停顿超过一定的时间（时间限制不足1秒），就无法继续进行了，只能再次将4个相同的方块连在一起。利用游戏这个特点可以一次性消去大量的方块，解决时间不够的问题，此外还能用它来捕捉特殊精灵（因为通常情况下百变怪也只有1只和特殊精灵相邻），成功的关键就看玩家的反应能力了！

在这款游戏中，方块消去的积分是如何计算的？

消去基础积分情况为：5块－100分，4块－50分，3块－20分，2块－10分。注意其中2或3块是在连续消去的情况下出现的（连续消去的情况一旦出现，画面会呈现绿色背景），而且同时消去2块的情况还包括呈直角样子的2+1块，这些情况下得分都可以乘上一定的倍率。

请问在本作中如何查看捕捉到的精灵？

用开始画面上的图鉴功能就可以查看。不过它无法显示捕捉到的精灵数量，而只能看到一个捕获率（百分比）。此外，只有捕捉到的精灵图鉴才能完全显示图案和精灵资料，而遇到未捕捉的精灵只显示一个黑色的背景。



各关卡中的特殊精灵似乎不是一定会出现？

对。特殊精灵的出现是随机的，而且无论该关卡有多少种特殊精灵，每一次游戏最多只有1只会出现。不过由于关卡是可以无限次挑战的，所以玩家可以反复尝试来捕捉该精灵，一旦出现，就抓紧时机吧，因为特殊精灵出现是有时间限制的，一段时间内没有消去，就会自动消失。另外有个特例，就是在隐藏关中，特殊精灵是一定会出现的，而且可能不止一只，种类也是随机的。

那么，在游戏中要如何才能进入隐藏关卡呢？

当游戏通过一定数量的关卡后就会出现隐藏关卡（图标是一个棕色的圆形飞行器），该关卡的Boss是一位貌似魔术师的收藏家，进入关卡的“通行证”就是在游戏中获得的金币，每次攻关需要扣除一个金币，扣完为止。隐藏关卡的游戏难度要比普通关卡来得高，方块的数量也由原来的11×5的格变成11×7格。不过由于隐藏关卡中特殊的精灵非常多，要集齐图鉴的话还是多多收集金币来尝试吧。

请问在游戏中怎么才能取得更高的分数呢？

有2种情况可以加分。一是在游戏中途遇到触摸屏范围内的全部方块消去的情况，二是在游戏结束后，系统会出现10000、5000、2000、1000、0的倒数分数统计，如果方块全部消去，则可以得到10000分，剩下一个方块则得到5000分，依此类推直至得分为0为止。分数是能否得到金币的关键，要通过上述2种途径才有可得到更高的分数，否则最终成绩是不会超过该关卡的最好成绩的。

游戏中的Boss都比较难打，有没有什么好办法？

既然名为Boss，自然有一定的难度。在游戏过程中Boss会使用2个干扰的绝招，一是推

叶华军	经典的游戏不会因时间的流逝而被玩家所淡忘，精彩的杂志也是同样如此，《掌机迷》就是这样的一本杂志。
读者资料	男，22岁，上海市闵行区梅陇镇曙建村13组7号，邮编：201108

进没用的圆形石头，这些石头消去的唯一方法就是利用百变怪在连续消去的时候将石头破坏；二是让整个游戏画面变黑，变黑后玩家只能看到精灵的背景而难以分辨。只要游戏正常进行，Boss就会随时使用这2个绝招，而且随着难度的增大其使用频率越来越大，解决的办法就是“反干扰”，当方块连续消去后，Boss会出现暂时晕厥的现象，这时候他就不会干扰玩家了。

请问在游戏中如何让最终的BOSS出现？

每打败一个小Boss，他就会驾驶飞行器逃离到地图左上方的火山脚下，全部5个小Boss集齐后，最终的Boss就会乘坐形似月亮石的飞船出现在火山顶，要战胜他需要不断克服干扰消去500个方块，难度非常大，努力吧！

听说本游戏可以联机玩，能详细讲解一下吗？

游戏支持最多2人的无线通讯联机，联机方式包括联机对战和联机合作挑战。联机的方法比较简单，无需进行什么复杂的设置，只要将2台NDS主机方向对好，进入联机选项并等待双方连接图标出现即可。无论选择哪种方式，进入游戏后会在屏幕左方出现对方堆积方块情况示意图，以橙色方块表示。在联机合作的模式下，联机双方的剩余方块数和分数都是一致的。

谢谢皮大的讲解，暂时就问这么多吧，最后能否介绍一下和这款游戏相关的周边产品？

好的。根据官方的介绍，玩家可以将游戏卡带包装盒内的一张橙色广告右下角的标志剪下作为参赛标志，在口袋妖怪官方网站上回答关于妖怪名字的3个问题（就是根据随机抽出的口袋妖怪的背景来猜测该口袋妖怪的种类，3选1），答对全部3个问题后将个人资料一并递送可以参加抽奖，一共抽出30人得到一套《口袋妖怪管理员》限定版的杯子及印有口袋方块图鉴的盒子（ポケモントローゼ箱入りマグ，售价1155日元），时间从10月20日17 点～11月11日17时（遗憾的是只有日本玩家可以参加）。同时推出的周边还有印有方块图鉴的文化衫（2种颜色，3种尺寸，售价2415－2940日元）、手提袋和信纸，无法参加抽奖的玩家也可以考虑购买。

回答人/皮卡秋

陈鲁	在现实中的一切不顺都会在快乐的游戏中忘得一干二净，这大概是最令人欣慰的事吧！
读者资料	男，17岁，山东省即墨市振华街振华苑8号楼中单元101，邮编：266200

METROID PRIME PINBALL

银河战士 弹珠台

NDS	银河战士 弹珠台	
	Metoid Prime Pinball	
TAB	NINTENDO	美版
39.99美元	2005.10.24	1-8人用
不对应一卡多人	全年龄推荐	无对应周遍

从游戏名字就可以看出本作是和当年NGC上的Metroid Prime有关的一部作品。的确，游戏的背景就是取材于此。玩家将随着Samus再次在Tallon IV上游历。游戏最初可以在两个场景选择一个作为出发点Tallon表面（Tallon Overworld）或海盗船（Pirate Frigate），一边战斗一边收集神器（ARTIFACT）。通过后可以选择其他场景，过关后的选择就会新增两个BOSS关Phazon Mines和Phendrana Drifts，战胜以后可以继续换场景，和原作一样，直到收集了12件神器后。就可以去第五个场景ARTIFACT 神殿（Artifact Temple）把12件神器放到各自的位置上以后，封印解开，通往第六个场景陨石坑（Impact Carter）的道路同时打开，进去后硕大的Metroid Prime正等着你呢，艰苦的消灭它后别急，不会忘了它还有真实形态吧。

系统操作

主菜单选项

MULTI MISSION：多任务模式，就是剧情模式，就是达成一定的条件后，一个个场景的玩下去。最初有两处可选，对剧情没有影响。

SINGLE MISSION：单任务模式，就是始终在一个场景的游戏。最初只有剧情模式的两处起点可选，剧情中完成了后面的Boss关后，就会在这里新增。主菜单界面也会有提示。一样的游戏，和剧情相比就是不能场景切换，只能挑战分数或用时的记录。

WIRELESS MISSION：8人对战，全新的地图，Magmoor Caverns，而且是支持一卡8机的。就是比谁先达到一定的分数。

OPTION：开始只有两项背光和RUMBLE的开关。爆机后会增加EXPERT模式。就是提高了起始难度。

操作介绍

L键、左方向键	左侧控制杆，combat模式samus向左转
R键、A键、右方向键	右侧控制杆，combat模式samus向右转
B键	炸弹球（Morph ball bomb）
Y键	超级炸弹(Power Bomb）
X	飞弹（Missiles）

游戏中下屏的触摸也是有用的哦！用拇指推动画面，就好像在倾斜Pinball台一样，而且不用担心会判定你作弊的。

游戏介绍

和之前大家见过的PINBALL游戏一样，游戏的主要画面就是一个弹珠台的俯视图，和之前GBC、GBA上的不同的是，不用像之前那样上下半台切换时要等待换屏，DS的优势——双屏在这里立刻体现。上下屏的同时显示了上下半

陈宇　玩游戏是需要深入研究精神的，只有这样才能真正品味游戏的真谛，研究第一。

读者资料　男，20岁，青岛理工大学2#宿舍楼西413，266033

个桌子，保证了游戏的流畅性。而且上下屏中间的一段也是有桌子的，不过是看不见，这样就不会有球在上下屏切换时的跳跃了，当然这样就有了一段盲区，需要自己的预判了。

我们的SAMUS这次就大部分时间是以球的状态在桌面场景内驰骋。在最初选择的两个场景都有着通常PINBALL应有的一些要素：缓冲器、坡道、门、围栏、回弹等，以及一些PINBALL游戏里常见的得分乘数、头彩，还有一个摇奖器靠SAMUS去摇出各种奖励了，包括从得分到奖励球都有。

在Tallon Overworld和Pirate Frigate中都有一个虚像打中以后就可以启动一些小任务，包括有Metroid Mania,、Burrower Bash,、Parasite Purge、 Space Pirate Panic、Triclops Terror和Phazon Frenzy等，都是要通过球的撞击，消灭一定数量的敌人。当先后启动三个任务后（无论完成与否），这个位置就会出现一个向上的箭头，这个就是通往其他场景的通道。同时还有其他的任务，在开启一些特定机关后启动，包括有Wall Jump和Hurry Up以及多个球同时出现的Clone Multiball、Phazon Multiball和Gunship Multiball。另外还有两个战斗任务Shriekbat Shootout和Beetle Blast，在这两个任务中SAMUS终于恢复了人形，进入Combat模式，用射击来消灭靠近它的敌人。当完成有些任务后，就可以得到一个神器。当再次完成相同任务时就有可能得到的是奖励球。总之，通过这些任务的完成以及乘数加倍到MAX等，最多可以得到10个神器。另外的两个就要到Phazon Mines和Phendrana Drifts中战胜Boss得到了。Phazon Mines中的Boss是Omega Pirate，打它之前可以拿到Missiles,好在它不会像原作中自我修复，不断的撞他就是了，如果进入Combat模式，就可以用X键的飞弹轰它，飞弹就是下屏中心左侧的4个导弹符号。Phendrana Drifts中的Boss是Thardus。就是那个石像怪,打它之前可以拿到Power Bomb，在下屏中心右侧4个黄灯都亮时就可以按Y发动，当然要在上屏炸它。在Thardus变成大石球的时候，攻击无效注意躲闪（我一般就到下面去了）。在消灭了这两个Boss后也会分别得到一个神器。如果总共收齐了12个神器就可以去神殿了。在神殿里的任务就是在把12件神器化成的12个小球放到相应的位置，小心Meta Ridley忠于原著的出现，并用火球攻击，会把小球打碎。牢记要保证画面上至少留下一个球，用它撞击顶部中间的机关就会有新的小球从两边出现。全部完成后，一个SAMUS的全身像封印开启，进入impact crater挑战最后的Metroid Prime，首先获得Force Ball的能力,就是借助左右上角的增幅器使用Force Ball的力量来击打Boss。消灭以后就有Metroid Prime的最终形态，虽然小了但是更难打了。爆机后的Expert模式就

是提高了起始难度，所有的场景都是从Level 2开始的。

游戏开始共有3个球，也就是三次游戏机会，球一旦掉下去就少了一次机会。不但如此游戏中敌人的攻击也会减少SAMUS的能量，就是下屏中心的一圈蓝色的记号。一旦全部消失也就失去了一次游戏机会。

这个游戏的画面、音乐和音效都是超赞的。唯一的遗憾就是流程相对短了些，一共只有6个场景，而且4个还是Boss战。真正意义上的弹珠台的场景就只有两个，虽然有了Expert模式的追加，还是在内容上稍显不足。

这个游戏的包装内比其他的DS游戏多了一个东西，NDS Rumble Pak，也就是一个震动包。把它插在DS的Slot-2上后，OPTION里就有这个选项，开启后在游戏中就会随着小球的撞击而震动，但是感觉不是很好，声音很大,而且与其说震动不如说跳动。但是毕竟是DS的一次尝试,期待进一步的完善。

文/NW旅团 Sammy 责编/翔武

周伟伟 也许在所有掌机中，SP不是最好的，但却是令我最快乐的。
读者资料 男，17岁，天津市大邱庄黄山路15号大邱庄制管总厂销售中心，301606

ROCKET IT!

马里奥赛车DS入门

马里奥赛车DS		
MARIO KART DS		
RAC	NINTENDO	美版
39.99美元	2005.11.14	1~8
Downloadplay	全年龄推荐	支持Wi-Fi

NDS

任天堂的看家作品马里奥赛车终于登陆NDS了，借助NDS超强的硬件机能，将全部赛道3D化，并在不缩水的基础上将GBA、SFC、N64甚至是NGC版的赛道全部加入了进来。此游戏的乐趣很大一部分就在于利用各种道具陷害对手,当然啦，因为可以联入Wi-Fi对战平台和众多不认识的玩家一块玩而使游戏的乐趣大大提升,下面就由我来带领大家一块进入飙车的世界。

操作介绍

方向键：控制赛车的方向
A键：油门
B键：刹车/倒档
L键：使用道具
R键：小跳跃
方向键+长按R：漂移
↑+L键：将可投道具向前抛掷
↓+L键：将可投道具向后抛掷

人物及车辆介绍

—— 马里奥 ——

万年主角，20岁的大叔，兼职水管工，存在的目的就是为了救出公主碧奇。体重中等。

可使用赛车：

B DASHER、STANDARD MR、SHOOTING STAR、4-WHEEL CRADLE、LIGHT DANCER、BANISHER、GOLD MANTIS。

—— 路易 ——

老马的弟弟,家族水管工的老二,口头禅是:“我不胆小,我不怕我不怕”。体重略轻。

可使用赛车：POLTERGUST 4000、STANDARD LG、STREAMLINER、CUCUMBER、WILDLIFE、DRAGONFLY、ROB-BLS。

—— 碧奇 ——

她的职业就是被大魔王库巴抢劫走等马里奥来救，不过最近貌似有当主角的倾向。体重是最轻的。

可使用赛车：

ROYALE、STANDARD PC、LIGHT TRIPPER、4-WHEEL CRADLE、WILDLIFE、POWER FLOWER、DRY BOMBER。

张勇	世界上最远的距离不是生与死，而是我就站在游戏店却深深地知道：我没有钱。
读者资料	男，19岁，合肥市金寨路96号中科大东区221楼232室，230026

耀西

超级无敌可爱小恐龙，高手专用哦。重量最轻。

可使用赛车：EGG 1、STANDARD YS、CUCUMBER、MUSHMELLOW、BANISHER、POLTERGUST 4000、ROYALE。

蘑菇仔

作为配角存在的小蘑菇还是被马叔叔长期作为道具使用。重量最轻。

可使用赛车：

MUSHEMELLOW、STANDARD TD、4-WHEEL CRADLE、DRY BOMBER、ZIPPER、SHOOTING STAR、ROYALE。

金刚

力量就是王道，谁和他撞肯定会被撞得连渣都不剩，弱点就是爱吃香蕉。重量最重。

可使用赛车：RAMBI RIDER、STANDARD DK、WILDLIFE、HUUUICANE、POWER FLOWER、GOLD MANTIS、ROB-LGS。

瓦里奥

老瓦叔叔最早作为马叔叔的敌人出现，到现在自立门户成为万人喜欢的搞笑明星。重量略重。

可使用赛车：

BRUTE、STANDARD WR、DRAGONFLY、TYRANT、ZIPPER、ROB-BLS、SHOOTING STAR。

库巴

作为大魔王它一直很好地履行了自己的职责，用强大的力量摧毁马叔叔的意志，而利用碧奇公主威胁马叔叔是它的惯用手段。重量最重。

可使用赛车：

TYRANT、STANDARD BW、HURRICANE、LIGHT DANCER、ROB-LGS、RAMBI RIDER、BRUTE。

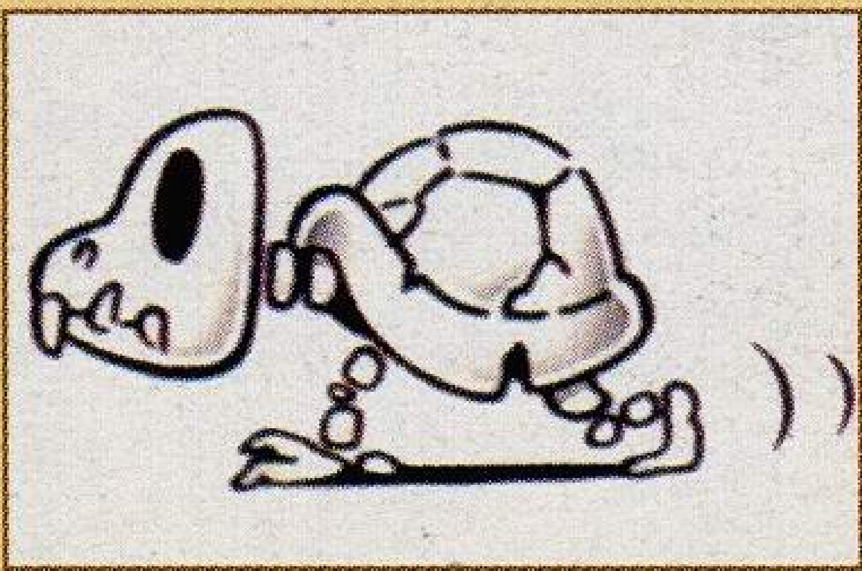
戴茜

路易的女朋友，碧奇公主的亲妹妹，隐藏角色之一。重量最轻。

可使用赛车：

POWER FLOWER、STANDARD DS、LIGHT DANCER、B DASHER、LIGHT TRIPPER、EGG 1、RAMBI RIDER。

骷髅乌龟



GBA版中没有出现的隐藏角色,长着一张杂兵脸，一看就知道很弱。重量最轻。

可使用赛车：BANISHER、STANDARD DB、DRY BOMBER、STREAMLINER、LIGHT TRIPPER、CUCUMBER、MUSHMELLOW。

坏路易

和老瓦叔叔倒是一对活宝,重量中等。

可使用赛车：

GOLD MANTIS、STANDARD WL、ZIPPER、B DASHER、POLTERGUST 4000、BRUTE、TYRANT。

R.O.B

貌似以前美国大片里的霹雳五号，其实是最早红白机游戏中出现的角色，隐藏人物。重量中等。

可使用赛车：ROB-BLS、STANARD RB、ROB-LGS、STREAMLINER、EGG 1、DRAGONFLY、HURRICANE。

要海	游戏所要表达的真谛才是我们玩游戏要领略的东西。
读者资料	男，18岁，山西省十三冶一中高三(3)班，030009

菜单介绍

SINGLE PLAYER

单机模式

GRAND PRIX

国际长途车大赛，有多种排量的比赛可以选择，还有隐藏关卡哦。

TIME TRIALS

时间挑战模式，可以在幽灵模式中和自己赛。

VS

和七名NPC共同对战，有多种模式可供选择。

BATTLE

战场模式，有气球大战和奖牌大战两个小游戏，其中有原创的关卡地图。

MISSIONS

任务关，要满足关卡要求的条件才可过关，一共有六大关，当然还少不了隐藏关。

MULTIPLAYER

1~8人近距离联机模式，其中有三种游戏模式。

VS

选择场地进行赛跑。

BALLOON BATTEL

对战模式中的气球大战。

SHINE RUNNERS

对战模式中的降牌大战。

NINTENDO WFC

Wi-Fi联机大赛。其中有和朋友对战、竞赛、小范围内搜索对战和世界范围内对战等四种模式。需要配置好无线路由器才可联入WFC网络，这样以后和更多的朋友交换ID后就可以在朋友对战中和他们一起玩了。具体联入方法参看软硬兵团相关文章。

RECORDS

上屏显示的玩家VS模式、战场模式和联入WFC网络的对战成绩；下屏显示大奖赛模式、时间挑战模式的成绩和朋友ID的管理。

OPTIONS

配置菜单，有SETTINGS、EDIT、ERASE DATA三个选项可以选择。第一个是设置游戏的系统，第二个是设计玩家自己的昵称和徽章，设计的徽章会显示在玩家的赛车上，联入WFC网络时大家都可以看得到互相的徽章。最后一个是删除记录。

本作和GBA版相比做出了大幅度调整，首先是可选择人物的能力都设置为隐藏，一切数值都必须亲自选择人物后到游戏中体会，而每个人则也可以选择更多的隐藏车辆，取消了金币的设定，完全依靠个人的能力，在相撞的时候重量轻的自然会被沉重的对手弹开；重的则可以达到车辆的极限速度；而启动的时候较轻的对手加速会更快一些。下面我将对游戏中出现的一些专有名词做出一些解释并说明用法，和朋友对战时很有用的哦。

rocket start：火箭加速，也就是马里奥赛车里所谓的抢跑，在起跑的一瞬间突然像使用蘑菇加速一样冲刺，同时操作的人物会喊出rocket这句话。这也是和人对战、挑战时间极限时必须要学会的一招。具体操作是在起跑前倒计时到1时松开油门，出现START字样的同时猛轰油门，没有什么技巧可言，多练习几次就能熟练操作。在赛车掉落悬崖下之后的启动也可以使用哦。笔者目前能保证90%的成功率。启动就领跑吧，rocket it!

高姜秩宁 大家为绫小路默哀，死在雪人手下也算值。
读者资料 男，14岁，江苏省南京市白下区瑞金路2号20幢406室，210002

slip stream 字面上翻译就是漂气流，实际上指的是紧跟在前一辆车的后面，因为阻挡车辆的气流被前面的车辆阻挡而使后面的车辆可以加速，是用在F1比赛中的专业词语。游戏中的体现就是车辆可以加速，如果保持这样的状态一段时间的话就可以获得使用蘑菇加速后的持久加速效果。大逆转，rocket it!

power-slide turbo 中文翻译过来就是超级飘移。游戏中出现的情况就是过弯时速度在一瞬间内略微降低，之后马上和使用蘑菇加速一样，超速启动。这是过弯时超越对手的最佳方法。操作方法：离弯道的切入口还有一至二车身位的距离时，直接按住R键，然后快速按离转弯方向相反的方向键再接着输入转弯方向，这时在车身后会出现蓝色火花，这时如果再快速输入刚才的指令会发现车身后喷出黄色火焰,而车身的速度会大幅度下降，然后松开R键，车子就会像使用了蘑菇加速一样箭一般地冲出去。由于此操作要求对输入指令的速度要快,而且要提前估算入弯时间，整个过程一直都要按住油门，往往不好掌握，需要勤加练习。为了超越对手，rocket it!

SPEED 赛车的极限速度，影响到赛车平稳行驶于直道时的快慢以及赛车的最大可达到的极限速度。

ACCELERATION 赛车的加速度，在落后对手的时候体现出来的性能，加速度强的赛车会经常于落后时突然爆发潜力向前冲，最大限度可以达到是用道具加速的效果。

WEIGHT 赛车的重量，重量大的赛车在与对手冲撞的时候会将对手挤开从而占据优势，而重量小的赛车在遇到一些关卡自带的加速器和斜坡的时候能够向前跳得更高更远。

HANDLING 赛车的操作性，是影响赛车在过弯的时候是否能更灵活转向的因素，通常所指赛车的抓地性能，如果此项数值较高的话，在过一些比较急的弯道时也无需要漂移就可以直接转向通过。

DRIFT 赛车的漂移性能，影响赛车在过弯时漂移的角度，同样是过一个急转弯，如果漂移性能好的车辆只需要漂一小会就可以使车辆转过比较大的角度，如果是性能不好的赛车则需要漂移更多的时间才能转过同样的角度，当然时间长的话可以进行power-side turbo也未尝不是件好事。

ITEMS 此项数值越高赛车获得的好道具的几率越高,也就是我们俗称的RP。OK，rocket RP吧!

全隐藏要素挖掘

要素	条件
骷髅	50cc nitro grand prix所有四个金杯
戴茜	50cc retro grand prix所有四个金杯
每个人第三辆车	100cc nitro grand prix所有四个金杯
坏路易	100cc retro grand prix所有四个金杯
每个人第七辆车	50cc nitro grand prix所有四个金杯
反赛道	150cc retro grand prix所有四个金杯
机器人	150cc 镜世界nitro grand prix所有四个金杯
任务关第七关	前六关的BOSS关至少拿一星以上评价

文/C.Y 责编/天意

GBA	超级大金刚3		
	DONKEY KONG COUNTRY3		
	ACT	NINTENDO	美版
	29.99美元	2005.11.7	1~2人用
	128M	全年龄推荐	无对应周边

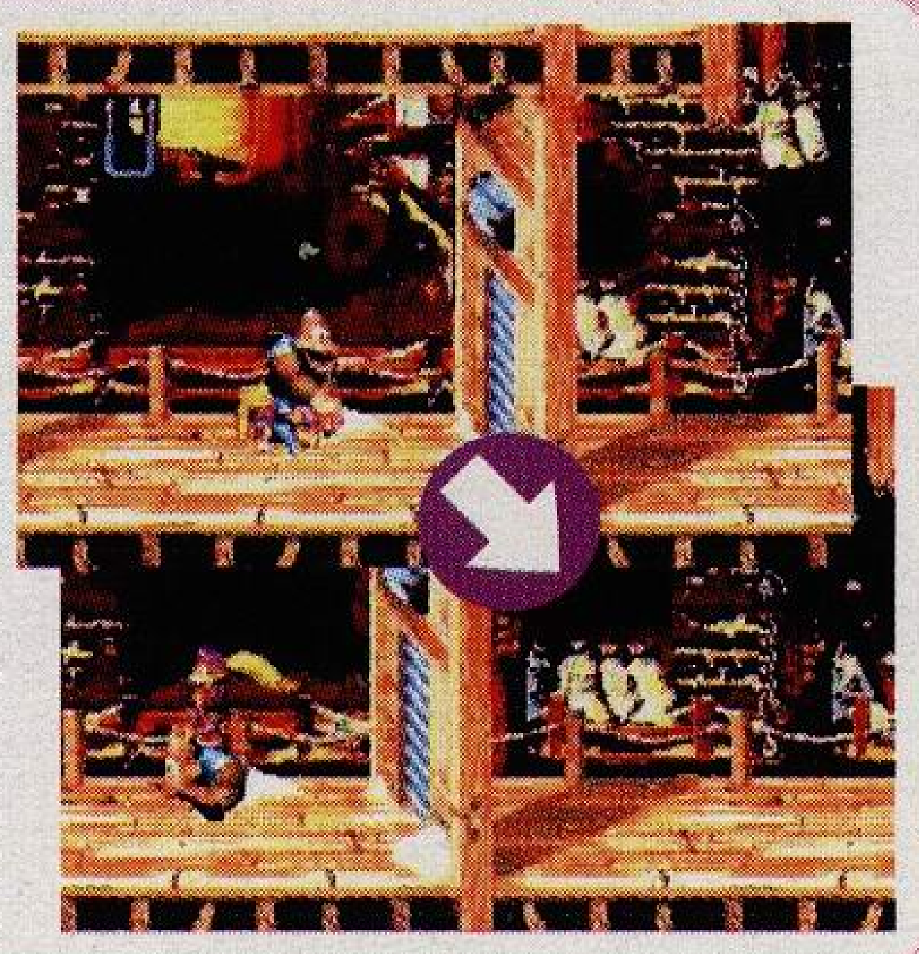
96年在SFC上红极一时的大金刚3众望所归地登陆GBA平台。虽然在画面表现上本作跟SFC版还有不小的差距，可是众多原创的游戏BGM和新增的部分关卡更增加了可玩性。游戏继承了原作中丰富的隐藏要素和超高的难度，绝对可以让喜欢本作的玩家过足瘾。本期杂志将向读者大人献上本作的完美攻略，希望大家能够喜欢。

基本操作

键位	作用
十字键	控制角色/动物/交通工具移动
A键	跳跃/上升（水中）/肯定
B键	攻击/举起木桶/将同伴抛起/按住B键时可以加速跑（也可做交通工具的加速）/否定
L键	在迪可茜和丁奇之间切换使用角色/从动物上下来
R键	让一名角色骑在同伴的肩上
SELECT键	作用同L键
START键	暂停/进入主菜单

角色解析

游戏中的两名主角迪可茜和丁奇在动作和作用上有着显著的区别，迪可茜因为是女性，所以身形娇小，动作灵活，在空中飞行的话如果按住B键可以用头发转动像直升飞机那样旋转，以此来延迟下落的速度。而丁奇则因为体型比较庞大，行动上就要笨拙一些，但它也有自己的优势，例如可以撞死一些体型比较强壮，而迪可茜又没有办法对付的敌人。丁奇还有一个比较特殊的操作就是“翻滚跳”，使用方法是先用B键滚动，然后再按A键起跳。这个特殊操作在某些关卡有着极为重要的作用，在游戏中一定要熟练掌握


→可以利用这个技巧跳一些平时无法够到的地方。

黄维	救命啊，辛辛苦苦借的钱买的SP，就这样借同学玩而被老师没收了，我真是欲哭无泪啊！
读者资料	男，18岁，湖北省广东市西城派出所，6245910

↑水中二连跳是个比较难但又必须掌握的技巧。

并灵活运用，而且还能演变成水中的“二连跳”，就是在“翻滚跳”的第一跳后再跳一次，可以跳到比较高的地方去，但算是个比较难掌握的技巧。另外游戏中双人合作的作用也比较大，让一名角色骑在另一名色的肩上，然后再扔出去，可以跳到一些比较高的地方。但是谁扔谁、怎么扔就非常有讲究了，还要看具体的情况而定。这里还要向读者们推荐一个比较有趣的技巧，可以使迪可茜踩在滚成球的丁奇上跑动，方法是让迪可茜驼着迪丁奇在靠近墙的位置扔出去，扔出的瞬间马上起跳，碰到墙壁的丁奇滚回来后正好落在迪可茜的脚下，这样就能够看到非常滑稽的一幕。好了系统分析就到此结束，下面就是本游戏的王道105%要素收集完全攻略，愿在读者大人遇到困难时给予及时的帮助！

攻 略 篇

1 Lake Orangatanga
2 Kremwood Forest
3 Cotton Top Cove
4 Mekanos
5 K3
6 Razor Ridge
7 Pacifica
8 Kaos Kore
9 Krematoa
11 Bazaar's General Store
10 Wrinkly's Retreat
12 Funky's Rentals
13 Barter's Swap Shop
14 Bramble's Bungalow
15 Undercover Cove
16 Kong Cave
17 Belcha's Burrow
18 Bounty Beach
19 Hill-Top Hoard
20 K's Kache
21 Banana Queen

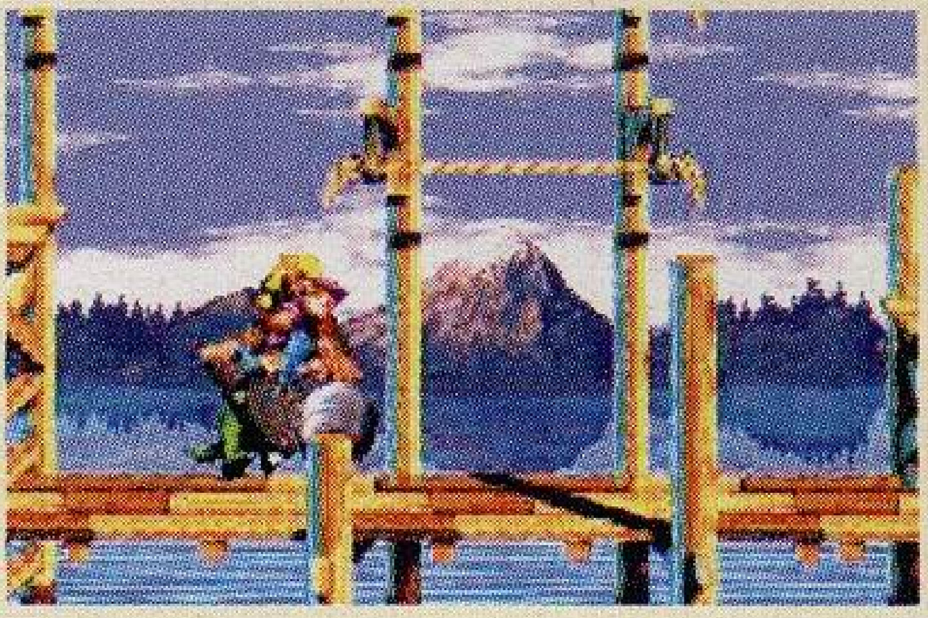
金亮	天冷，请众小编加衣服注意身体！
读者资料	男，24岁，青海省西宁市八一东路33号水电四局勘测设计院财务办，810007

第一章 Lake Orangatanga

1-1 Lakeside Limbo

跳到关卡开始处房子的上面可以得到一个红色奖命气球，右侧的房顶还有一个。

拿到字母N后从缝隙中跳入水中，一直向前游可以在木桥下找到一个B桶，进入里面后在规定的时间取得15个绿色香蕉就可以取得一枚B金币。骑到小象后用鼻子将前方一个木桶吸过来，然后用它来砸上方的一个充气的肥鸟，砸爆掉后可以取得字母K。从小象上下来后可以取得一枚熊币。



➡前行不远就可以在一处断裂的木板下看到B桶，用迪可茜举着丁奇向上扔，落下来的丁奇可以将木板砸坏，进入B桶后在规定的时间内取得50颗星星就可以取得一枚B金币。

⬅继续向前不远能够看到一个拿着DK币的鳄鱼，拿着铁桶站在它的上面向旁边扔，被弹回来的铁桶可以将鳄鱼砸死，取得DK币。

1-2 Doorstop Dash

本关要拉动画面上方的拉手来开启闸门，通过第二个闸门后可以取得熊币。从图2位置接着爬上绳索，来到右侧的闸门后可以找到另外一个B桶，里面可以找到一枚B金币。从刚才的绳索顶端向左跳，在一处沙袋的上方可以取得银币。从一处很高的平台上跳下时，在洞口的上方和跳跃中途的右侧分别可以取得一个隐藏的奖命气球。另外这里跳下去的过程中，中间左侧有一个平台，进入后可以发现拿着DK币的鳄鱼，用铁桶反弹打死后取得DK币。

⬅在经过第一个绳索时来到场景的左侧，可以在左边的高台上看到一个闸门，使用迪可茜抓住拉手，然后利用它空中可以转动延迟落地时间的特点，飞到闸门里，注意在闸门的最下面可以取得熊币。过了闸门就可以找到一个B桶，进入在规定的时间取得全部的星星后得到B金币。

⬅在图示的位置跳起来可以在木桩的后面取得一个奖命气球。

1-3 Tidal Trouble

开始处跳上左侧的屋顶拿到铁桶，砸死鳄鱼取得DK币。变成金枪鱼后一直向前可以在水中找到B桶，里面取得B金币。

⬅在水中时遇到有两个阶梯形排列的甲虫时，利用它们跳到平台上，踩下绿色的滚桶，并利用它砸死上方的肥鸟后取得字母N，另外在这个平台的下面水中还能找到一个隐藏的熊币。换成迪可茜从这里向右边飞，可以来到另外一个平台，找到B桶取得B金币。

1-4 Skidda’s Row

本关可以找到两个B桶和一个DK币，其中只有图示中的B桶稍微难找一些，其它都在场景中非常明显的位置。另外从图的B桶中出来后会有一个大凹地，打死空中的甲虫后可以获得一个红色的奖命气球。

应该是最好用的一种动物了，按A键可以用蜘蛛丝来攻击敌人，而按R键空中可以放出蜘蛛网，再次按R键蜘蛛网就会在一定时间内凝结在空中，可以利用它来做一个很好的平台。

刘志强	昨晚梦中：我左手拎PSP，右手握NDS，衣兜装GBM，裤兜插PG，爽！！
读者资料	男，19岁，北京市海淀市学院路37号，北京航空航天大学飞行学院7-56信箱，100083

1-5 Murky Mill

本关要骑在小象上完成，注意小象怕老鼠，如果老鼠是在光照的位置让小象看到的话它就会被吓跑，可以选择用桶砸死老鼠，或者在老鼠没经过光照时通过。在下图位置用铁桶砸死一个绿蜂后，站在踏板上落下可以进入B桶并取得B金币。

←到图示位置要遇到拿DK币的鳄鱼时，要按图中的方法将铁桶扔到挡板后面撞墙回来砸死鳄鱼。

←从一个高台降下后 ，向左走在下图位置有一个隐藏的向上的弹桶。

←上来后要用鼻子将远处的铁桶吸过来砸死两只绿蜂，这样才能跳到下面进入B桶取得B金币。最后一个字母G所在的高度比较高，必须要踩着鳄鱼敌人才能够到。

1-6 Belcha’s Barn

BOSS战，将BOSS吐出来的木桶踩碎，然后将里面的甲虫踩翻，举起甲虫扔到BOSS的口中，反复几次就可以将其打败取得B金币。

第二章 Kremwood Forest

←找到鹦鹉木桶后， 变成鹦鹉向右上方飞，这里有个树洞进入后可以得到许多香蕉和两个熊币。

2-1 Springin’ Spiders

在字母O的下面可以找到B桶,在规定的时间吃到15个绿香蕉后取得B金币。取得字母O后,在两个树干间两只绿蜂的下面有跳动的平台，在平台右侧有一个隐藏的绿色奖命气球。

→在图示位置右上方的树丛中藏有一只红色的鸟，跳到附近它就会因为惊吓而将嘴扎在左边的树干上，以它的身体为踏板跳到上面的树枝上可以取得字母G。右侧树干的下方就可以找到另一个B桶，其中取得B金币，在B桶的左侧可以得到熊币。

↑在图示位置找到拿着DK币的鳄鱼后要先用左侧的炸药桶将右侧的树洞炸开，跳进后将铁桶扔出来，这里扔出的角度相当重要，稍微有些偏差就扔不出来，铁桶反弹后从后面将其砸死。

2-2 Riverside Race

在拿到字母N的池塘下方，有一个“！”桶，可以使迪可茜和丁奇一定时间内保持无敌状态，这样就可以无视那些讨厌的蜂群了。另外本关必须要在1分15秒之内通过才能触动后面取得香蕉鸟的剧情，多利用丁奇的二连跳通过池塘可以大幅度的缩短水中游泳浪费的时间，第一遍收集要素时很难达成这个时间，尝试一下在不吃任何道具的情况下猛冲吧。

←拿到字母K后的第一个小池塘前，利用丁奇的水中二连跳来到右上方的平台上，可以找到第一个B桶并取得B金币。

→利用水面上阶梯排列的红蜂跳到右上方的平台，可以找到另一个B桶。

→拿到字母K上岸后,在图示的位置用丁奇的二连跳向回跳,可以在平台上找到DK币和鳄鱼。

孔睿	上边角栏“难”；上彼者主义“更难”；中大奖“最难”；中一等奖……“还用说吗？”
读者资料	男，18岁，黑龙江省哈尔滨市道里区阳明街71号4单元401室，150076

2-3 Squeals On Wheels

本关中可以看到许多在转轮中奔跑的老鼠，一定要用铁桶将它们全部打死，有一个绿红相间的能源槽代表着目前的电力状况，只有变成全绿的状态闸门才能打开。

在将所有转轮中的老鼠全部打死后回到关卡的开始位置，那道闸门终于打开，前行不远就可以看到一个麻雀木牌，利用它啄破空中的肥鸟取得字母K，最后还能够得到一个蓝色的奖命气球。

←拿到字母O后不要沿绳索上去，跳到左上方的平台可以找到第一个B桶。接着在下图的位置跳上右上的平台可以找到另一个B桶。

←在取得字母N后跳到右上方的转轮上，用丁奇将迪可茜扔到右上方的高台上去，在这里可以找到DK币和鳄鱼。

2-4 Barrel Shield Bust-Up

本关中会有许多讨厌的猴子，它们会不停的扔果子砸向迪可茜和丁奇，爬绳子的时候一定要在猴子群所在的相反方向，还要利用好移动的木桶来躲避。

←得到字母N后在图示的位置让丁奇将迪可茜扔上左上方的树枝，再利用炸药桶将左侧隐藏的洞口炸开，在里面可以找到DK币和鳄鱼。

←拿到字母O后，在右边的树干下面，可以找到隐藏的可以直接到关底的M桶。

↑这个树干的上层有一个炸药桶，用它来炸开左边隐藏的洞口可以在后面找一个B桶。

↑终点处左边树干的中部有一个炸药桶，可以用它来炸开左边树干的一个隐藏洞口，从树干外面跳到上面的洞口，然后一直利用迪可茜飞到终点所处的树干右上方的洞口外，可以进入B桶。

2-5 Bobbing Barrel Brawl

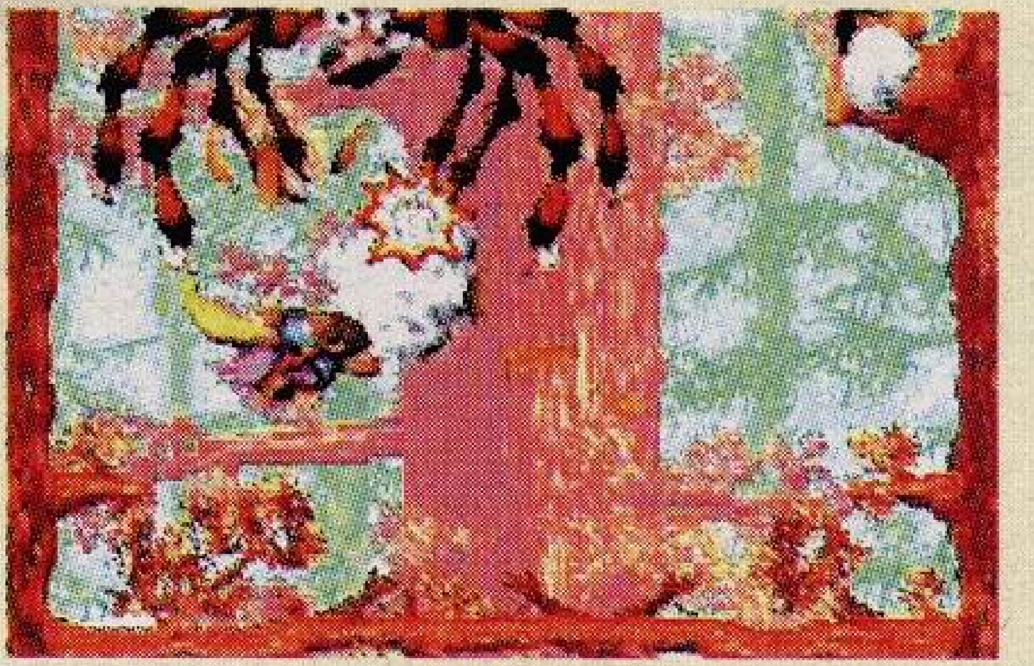
开始要用木桶将天空中的肥鸟打爆，这样落下的炸药桶就将下面的红蜂砸死并且获得字母K。DK币和鳄鱼非常好找，不过要用小象将两只红蜂下的铁桶吸出来后才能打死鳄鱼拿到DK币。

→后面在池塘中的B桶因为太深而无法进入，要用小象跳到右边飞过来的两只甲虫的上面，从更高的高度落下砸向水中，这样就可以进入B桶了。

←骑上小象后在下图的位置用水弹将肥鸟射爆，落下炸药桶将红蜂砸死，进入B桶。

2-6 Arich’s Ambush

BOSS战，从大蜘蛛的背部跳到右上方的树枝取得木桶，然后从正下方砸向它的头部，中间注意躲避它射出的绿色小球。打败BOSS后得到一个胶布，将它交给Funky ‘s Rentals中的猩猩，它会帮我们重新打造一艘橡胶艇，可以用它来穿过礁石。



陆地关卡中经常出现的动物朋友，按A键可以用鼻子来吸一些像木桶这样的道具来辅助过关，而到有水的敌人按方向键“下”+R键可以吸水，再按R键就可以用水弹来攻击敌人了。

董豫晗	无聊的校园生活，就看《PG》打发时间，为了PSP、NDS，被无机少女靠吃馒头干饼过日，美梦快实现！还要再努力！！555，人都快成饼样了！
读者资料	女，18岁，北京市海淀区双清路1号培黎职业学院7号宿舍楼女寝411，100085

第三章 Cotton Top Cove

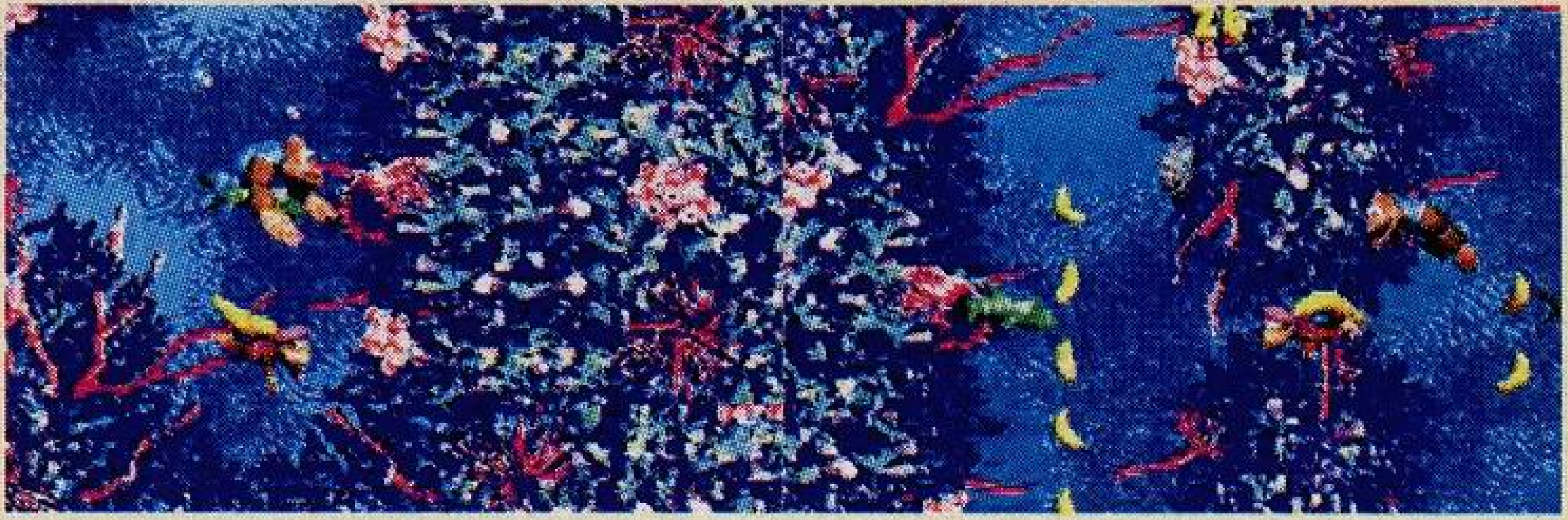
→在取得字母K后，来到一处游得很快一群鱼下面找到第一个B桶。

3-1 Bazza’s Blockade

在终点处左边的平台上可以找到DK币和鳄鱼。

↓下面图示中的两个位置都可以取得银币。

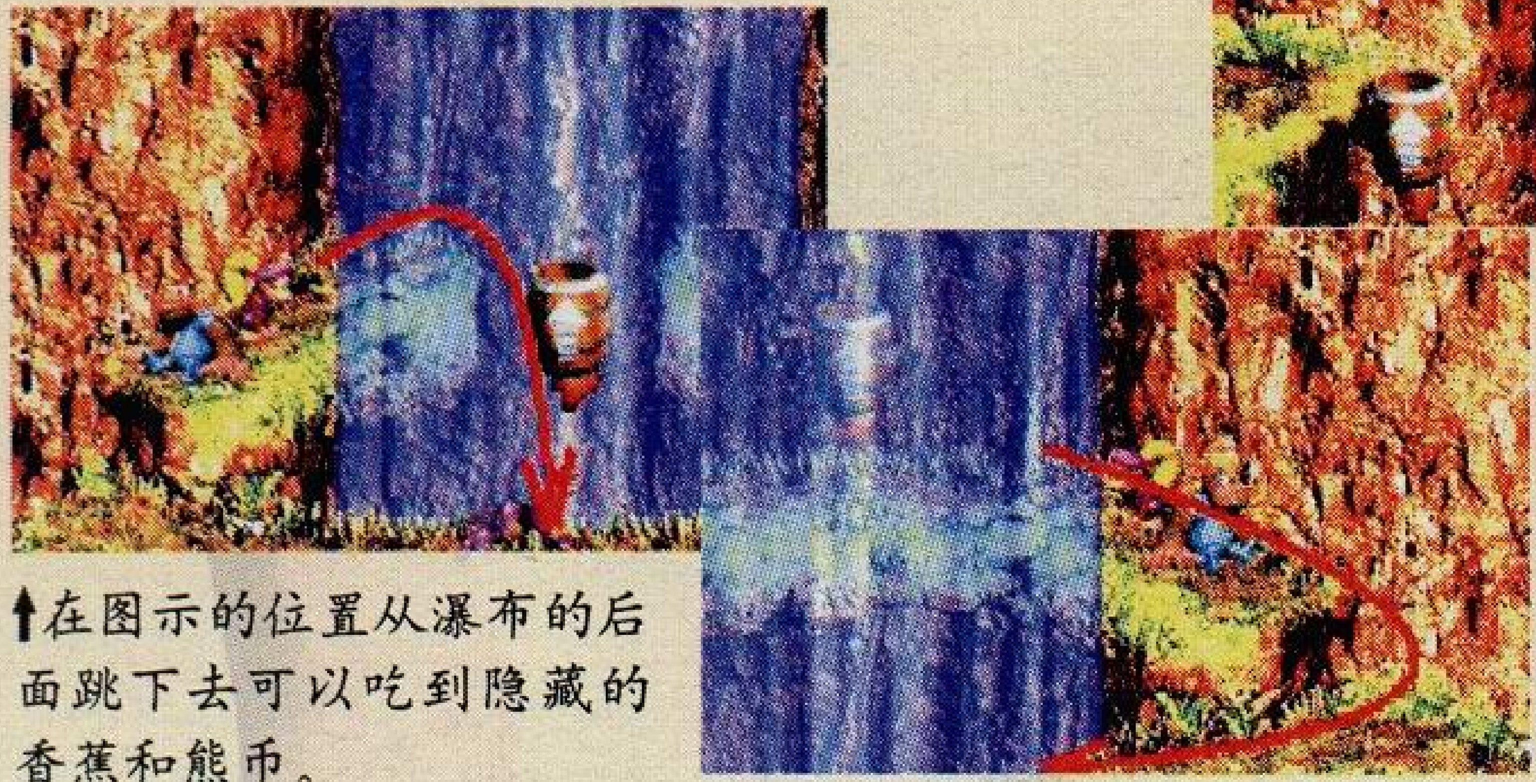
←在图示位置向左游，会在里面找到另一个B桶，因为是跟敌人鱼游动的方向逆行，要贴着下面的珊瑚游才能不被碰到。



3-2 Rocket Barrel Ride

DK币和鳄鱼在终点处的左边。

←在一个布满香蕉的瀑布旁，乘坐火箭桶在下图位置向右跳，会进入隐藏的数个弹桶，飞行过程中可以得到香蕉和熊币。



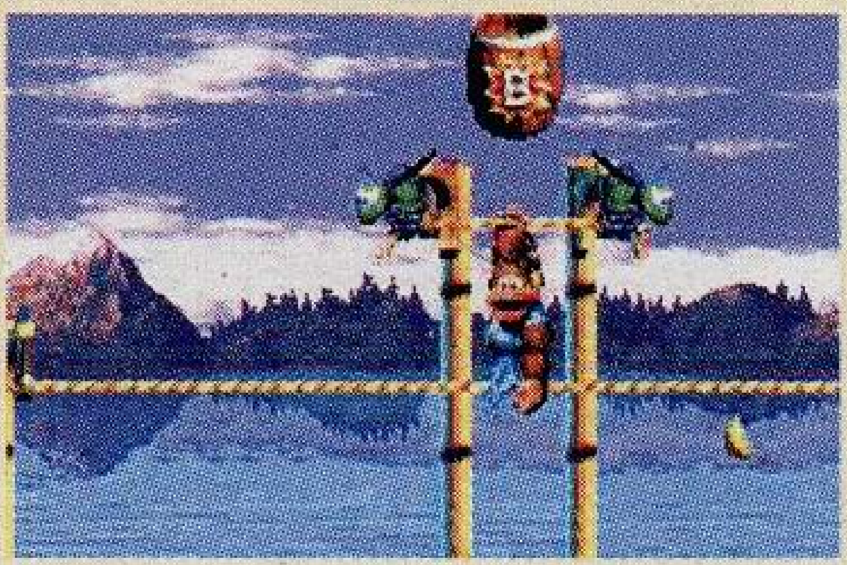
↑在图示的位置从瀑布的后面跳下去可以吃到隐藏的香蕉和熊币。

←字母N要在找到麻雀木牌后，依靠麻雀的高度才能得到。麻雀止步牌后的瀑布中有一个火箭桶，从它的下面穿过绕到下面来可以找到另一个B桶。

↑在一个瀑布前跳到火箭桶的右边可以得到字母O，之后乘坐火箭桶飞上去，在图示位置向左跳，越过绿蜂利用数个甲虫作为垫脚跳到左边的B桶中。

3-3 Kreeping Klasps

本关中会有许多红色的炸弹桶在绳索上高速移动，躲避起来比较困难，推荐使用迪可茜，利用它可以在空中滞留时间比较长的优势来进行跳跃躲避。在终点处的右边有个隐蔽的铁桶，用它来攻击左边的鳄鱼得到DK币。

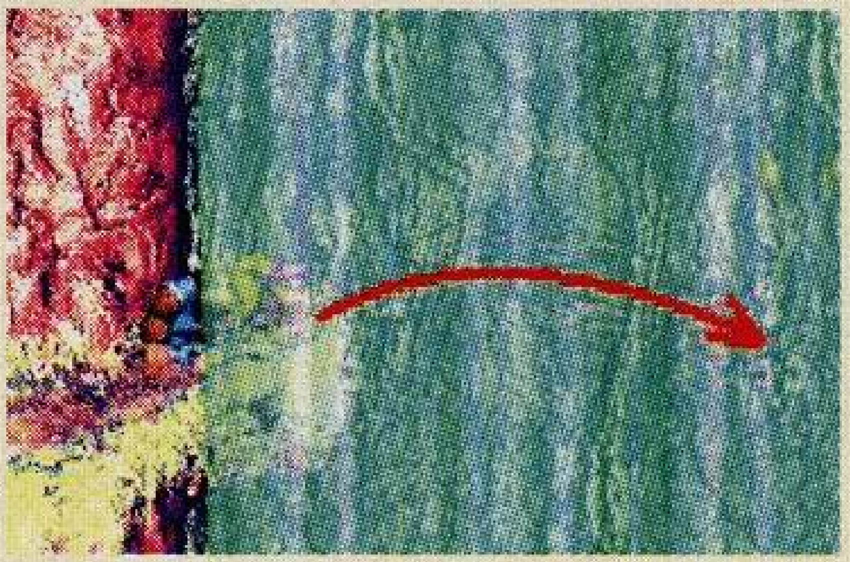


→取得字母O后前行,在图示位置一个很短的绳索上在两个红色炸弹桶的下方有一个向右的弹桶,进入的话可以直接将丁奇射到右边的B桶里。

←在两只绿蜂围绕着的绳索上方可以找到一个B桶。

3-4 racker Barrel Trek

出现小象止步牌后小象就会变成铁桶用它来砸死鳄鱼取得DK币。终点前空中的几个绿蜂利用移动弹桶非常不好跳过，可以到右下方利用固定弹桶跳到终点处。



↑拿到字母K后，在一个瀑布后利用移动弹桶和另外一个固定的弹桶跳到下图的位置，将角色换成迪可茜向右飞着跳，可以找到B桶。

↑变成小象后在第一个瀑布后进入移动弹桶，在瀑布的右上方可以找到另一个B桶。

3-5 Fish Food Frenzy

本关中会有一条鲨鱼如影随形般地跟着，注意它身体颜色的变化，当变成红色时就会咬向迪可茜和丁奇，只有游到小鱼旁边让它吃掉才能缓解它的食欲，但是如果让它吃到了带刺的贝壳，它就会加快身体变红的速度。

←得到字母K后，在一个带刺的贝壳右边可以找到一个B桶。

李智	某位作家说过：书分两种，1、时之书；2、永久之书。我想我会把《PG》永远当后者，永远是我们的最好“伙伴”，而各位编辑就是“父母”……
读者资料	男，17岁，湖北省潜江市广华中学高三（7）班，433124

←在到鲨鱼止步牌前有几个游动很快的带刺的贝壳，让鲨鱼吃掉图示中最后的那一个，然后从狭缝中快速地向上游可以找到另一个B桶。

→DK币和鳄鱼在终点处的左上方。

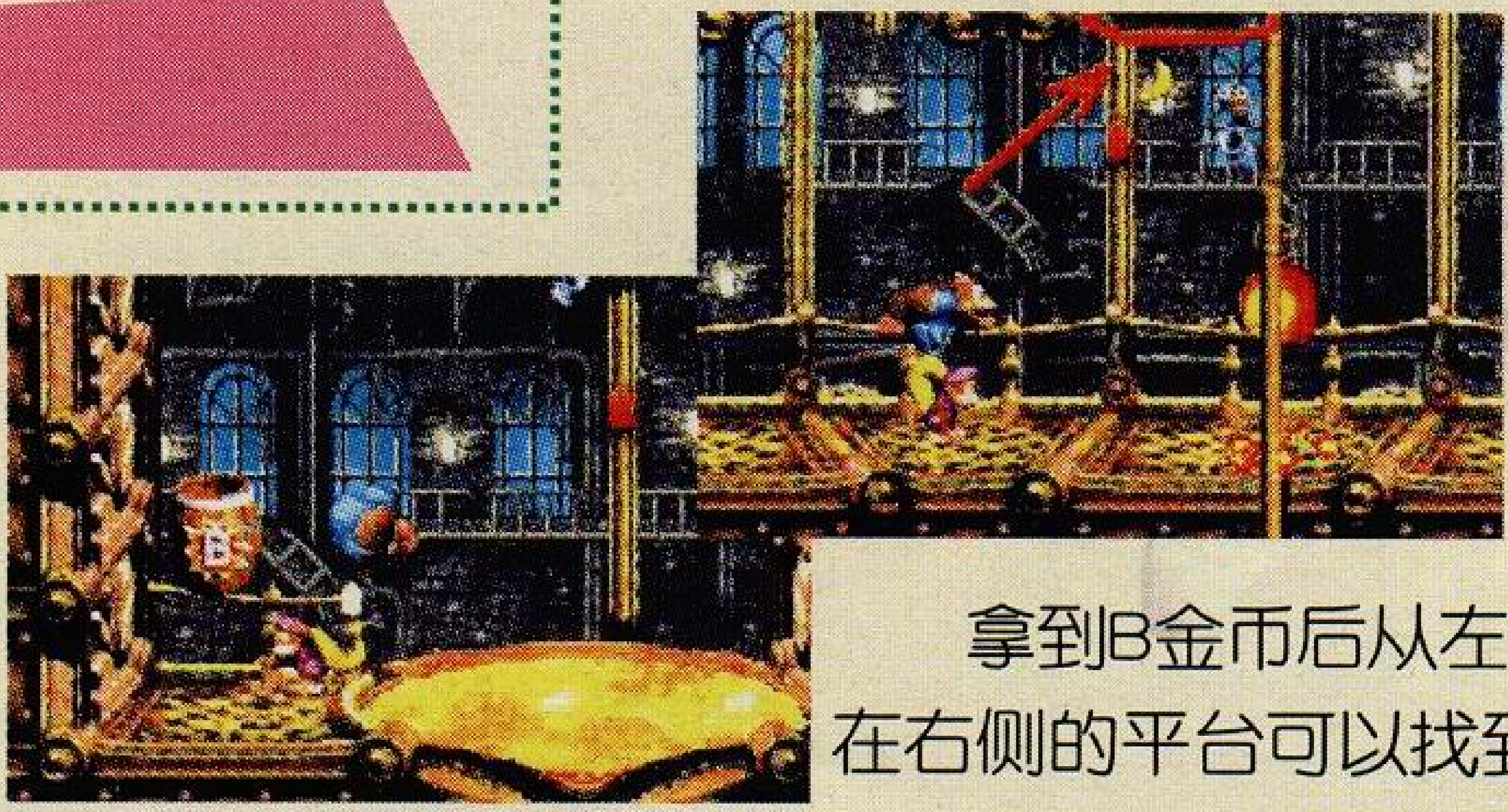
在水中关卡中经常会利用到的动物朋友，可以用尖尖的嘴来刺杀死水中鱼。

3-6 Squirt’s Showdown

BOSS战，本战要用小象来进行，BOSS口中喷出的水流可以把小象推到悬崖下面去，要不断地跳动保持住位置。在瀑布边上吸足水，然后射BOSS的眼睛，每只眼睛要射两次才能够完全闭上，反复几次就可以将其击败，获胜后取得道具滑雪板。

第四章 Mekanos

4-1 Fire-ball Frenzy



←拿到字母N后回来，可以在炮台敌人的右边看到一个香蕉，用丁奇将迪可茜扔到下图中示意的平台上，平台上升后就可以在右边找到另一个B桶。

→拿到字母O后，利用绳索和平台连续上升一段关卡，下来后会有分支路线，用丁奇将迪可茜扔到左边的高台上面，越过大熔炉在左下方找到第一个B桶。

拿到B金币后从左边的升降台上去，在右侧的平台可以找到DK币和鳄鱼。

4-2 Demolition Drain-Pipe

DK币和鳄鱼在终点处的左边。

→得到字母K后跳上一条有多个绿蜂的轨道，最后一只头上有一个香蕉的绿蜂上面有隐藏的B桶。

←另外一个B桶在一个坑道的上面。

4-3 Ripsaw Rage

本关一直会有铁锯在下面追着丁奇众人向上逃，必须要灵活地穿梭于树干和树枝之间。

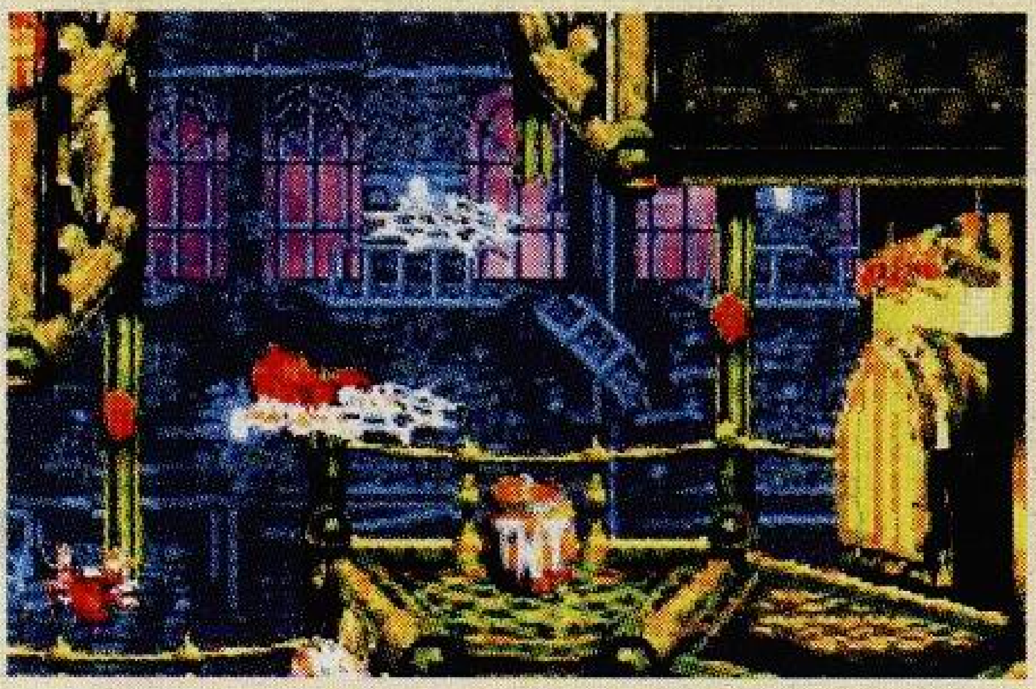
←取得字母O后，在图示的位置有一个挡住树洞的绿蜂，用木桶将它打死进入里面可以找到B桶。

↑拿到字母N后，再用几乎相同的方法用铁桶将挡住树洞的绿蜂打死，在后面找到另一个B桶。

→看到字母G后，先不要急着吃掉，跳到它的下面有个隐藏的跳桶，进入后一直被弹到上面，不仅能得到字母G还能到达DK币和鳄鱼所在的位置。

4-4 Blazing Bazukas

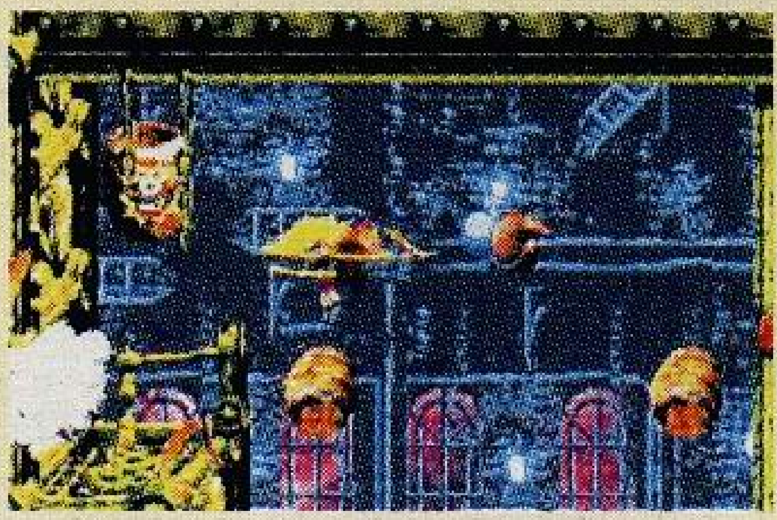
关卡开始处的左上角能够得到熊币。



→来到图示位置时，会看到有一个炸药桶，先到下面平台炮台的后面找到蜘蛛木桶，变成蜘蛛后回来利用蜘蛛网一直跳到上面的平台上，就可以找到第一个B桶。

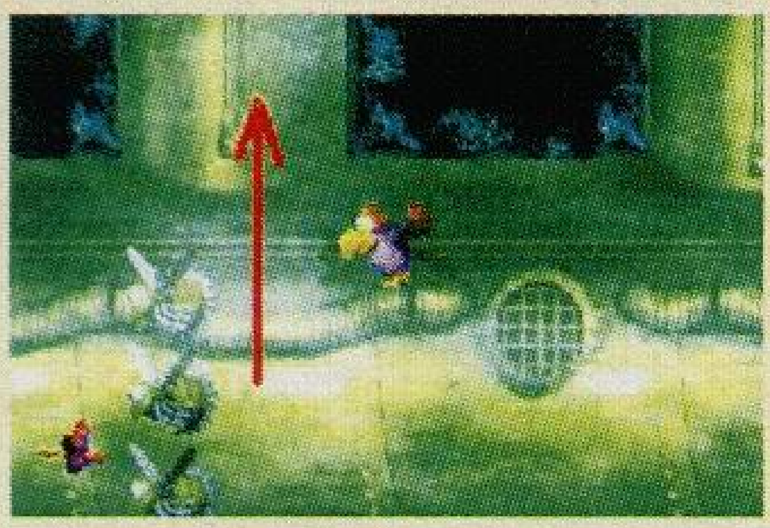
隗尚	秋天到了，雪人请代我向飞月说声：注意着凉……
读者资料	男，21岁，湖北武汉华中师范大学计科系02级3号信箱，430079

←接着向前会被一个弹桶弹起，落到中间左侧的平台上，这里可以找到DK币和鳄鱼。不过取得DK币的方法跟以前不太一样，需要利用蜘蛛丝一直跳到左上角，这里有一个标有“S”的木桶，用蜘蛛的身体去接触木桶它就会变成银色，而这时下方发射出来的木桶会变成铁桶，回到鳄鱼身边，当它的挡板举起来时就会被铁桶打到。

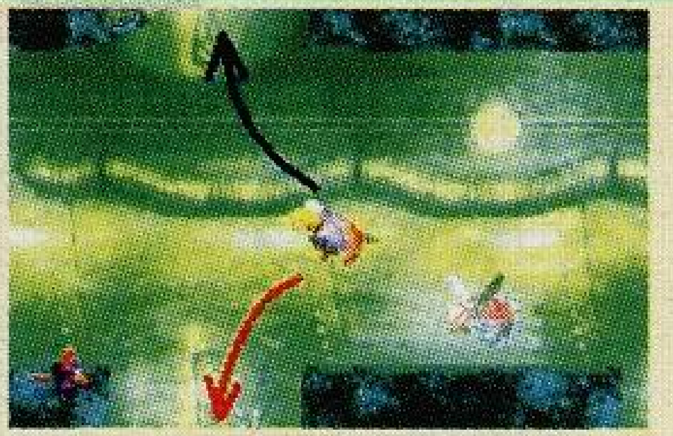


←拿到字母N后会经过一个连续三个向上的弹桶，来到最上面的平台控制迪可茜向左跳一直飞到左边的平台上可以找到另一个B桶。

4-5 Low-G Labyrinth



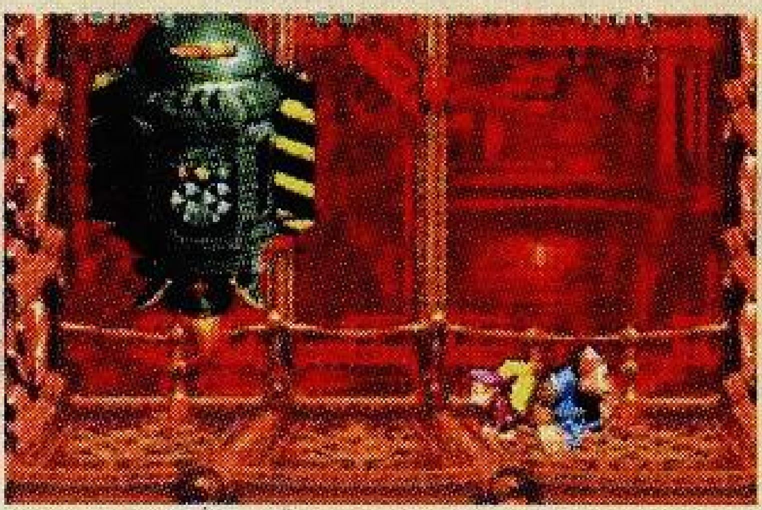
←得到字母O后在图示位置会看到三只竖直排列的绿蜂，到右边找到鹦鹉木桶变成鹦鹉后飞到三只绿蜂的上面，找到第一个B桶。



←拿到字母N后来到图示位置，先沿黑色路线到上面拿一个木桶，然后将下面红色箭头方向的绿蜂砸死，在坑道的左下方可以找到另一个B桶。

从B桶中出来后沿香蕉箭头指示的方向来到场景的左上方，在这里可以找到DK桶和鳄鱼，飞到左边的鹦鹉止步牌那里鹦鹉就会变成铁桶。

4-6 Kaos Karnage



BOSS战，对手是一个空中悬浮的机器人，在它顶部盖子还没有升起来时只需要躲避它下面喷射出来的火焰。利用它身体周围围绕的小平台跳到顶部上去踩它，三次之后顶部的盖子就会升起来露出头部。此时BOSS的攻击变成了头盖放射的激光，在用相同的方法攻击BOSS的头部四次即可打败它。胜利后可以获得另一只滑雪板。

将两只滑雪板交给Funky’s Rentals中的猩猩，它会再次为迪可茜和丁奇打造一艘新船，这个木桶船可以穿越瀑布。

第五章 K3

5-1 Krevice Kreepers

←取得字母O后跳到左上的平台可以找到DK和鳄鱼，这里取得DK币的方法稍微有点难度，需要在图示的位置将铁桶向上抛，让铁桶通过墙壁反弹再向鳄鱼滚过去，这样可以争取时间使丁奇和迪可茜在铁桶达到前抢先来到鳄鱼的左边让它转身。

→拿到字母K之后沿着一条很长的绳索一直向左，在图示位置跳到左上方的弹桶中弹到图示中的B桶。

←在取得字母N的地方用丁奇将迪可茜扔到右上方的平台上，可以找到另一个B桶。

5-2 Tearaway Toboggan

→关卡开始处跳进第一个转桶，当转动到向右下方向时射出可以进入第一个B桶中。

←得到字母G后，会经过一个木屋，后面香蕉箭头指示的方向就是B桶所在的位置，这里跳上木屋时一定要越低越好，然后马上再接一个小跳，这样才有可能从两只绿蜂中间跳过去，否则就会踩在第二只绿蜂上弹到后面的木屋上而错过B桶。

DK币和鳄鱼在终点处的右边。

5-3 Barrel Drop Bounce

←还是在字母K所在的平台，向右下方跳就可以找到DK币和鳄鱼，这里DK币的取得方法比较讲究技巧，控制迪可茜在左图所示的位置向上抛铁桶，这是为了延长铁桶反弹回来的时间，扔了以后马上往回跑跳上鳄鱼的上面这样铁桶就可以砸到它。

→在取得字母K的正上方，用双人合作的方法可以将其中一个抛到上方的B桶中。

→取得字母N后，在右图位置（标志是左上方有一个转桶）用迪可茜向右飞，可以在右上方找到另一个B桶。

董金强	踏踏实实玩游戏，踏踏实实过日子。
读者资料	男，20岁，北京市西城区展览馆路1号北京建筑工程学院6号楼603，100044

5-4 Krack Shot Kroc

←过了第一个熔炉在图示位置上方场景有一个很窄的通道，用蜘蛛网上去可以找到第一个B桶。

→字母G隐藏图示中的铁板后面。

←拿到字母N后用蜘蛛网一直向右上方跳，洞口处有一个红蜂在那里绕来绕去，一直上到顶就可以找到另一个B桶。

DK币和鳄鱼在蜘蛛止步板的左边，到达这里后蜘蛛就会变成铁桶。

5-5 Lemguin Lunge

←开始处红蜂的上方有第一个B桶，用丁奇将迪可茜扔到上面去。

DK币和鳄鱼在取得字母O后可以找到，另一个B桶则要取得字母G后在一个房子下找到。

5-6 Bleak’s House

BOSS战，用雪球来攻击BOSS雪人（=。=雪人看到这个不知道会作何感想……），它的弱点是身体的胸部，只有他挺胸站立的时候才能够攻击到它。可以用方向键“上”来调整雪球攻击的距离，到后期它会用帽子做炮口一次放出多个很大的雪球，比较难躲避。

第六章 Razor Ridge

6-1 Buzzer Barrage

字母K在第二个肥鸟的身体里取得。字母O也同样是在两只红蜂下面的肥鸟身体中，抓起旁边的铁桶滚过去将肥鸟砸死获得字母。在一个满是绿蜂的场景右上角可以获得隐藏的熊币，继续前进就可以找到DK币和鳄鱼，铁桶则在上面的平台上。

←看到有一只绿蜂堵在一个洞口中，上面还有一个红蜂，用木桶将绿蜂砸死，下去就可以找到第一个B桶。

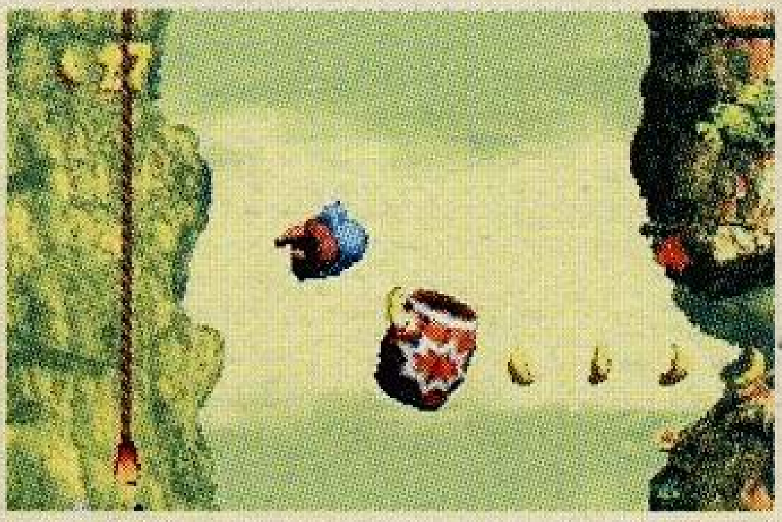
↑最后一个字母G在图示位置三个一起的绿蜂最上面那个的身体里。

→终点前踩在转动的飞鸟的头上进入上面岩石的缝隙中，可以在尽头处找到另一个B桶。

6-2 Kong-Fused Cliffs

→取得字母K以后，爬上第二条绳索，在图示位置向右边的斜坡跳，一直爬到斜坡的顶端可以找到第一个B桶。但是这里如果进入B桶就无法拿到绳索上面的字母O，所以要想达到完美本关至少要完成两遍。

→取得字母N后继续向上爬到图示的位置向右跳，可以进入隐藏的弹桶，被弹入另一个B桶中。

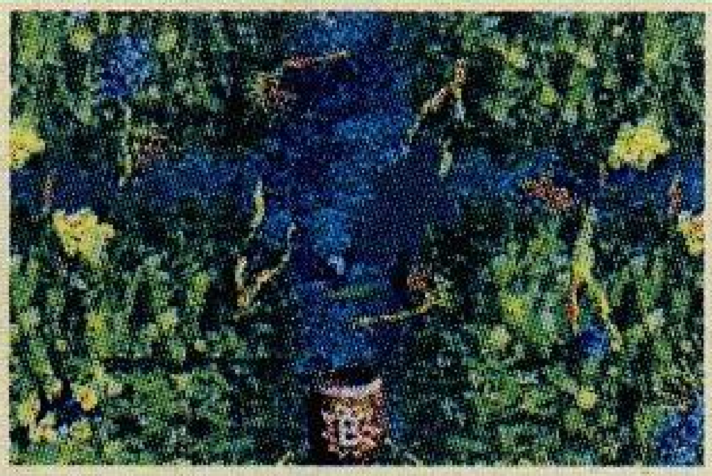


←到达终点后，一直爬到顶层举起铁桶向左砸，可以砸死下面的鳄鱼得到DK币。

6-3 Floodlit Fish

本关中有一种黄白条纹的鱼，用金枪鱼的嘴去刺击它就可以短时间使场景内亮起来。DK币和鳄鱼在终点处的左边。

→取得字母O在有两个并排的带刺贝壳上下游动的珊瑚缚隙进入，图示位置进入里面可以找到第一个B桶。



↑字母G的右侧珊瑚夹缝中，刺死两个带刺的贝壳后，在里面找到另一个B桶。

孔德明	哎！钱啊就是没有，我要有钱了就买两台PSP，玩一台扔一台。
读者资料	男，18岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区保健路七十三中高三十班，150000

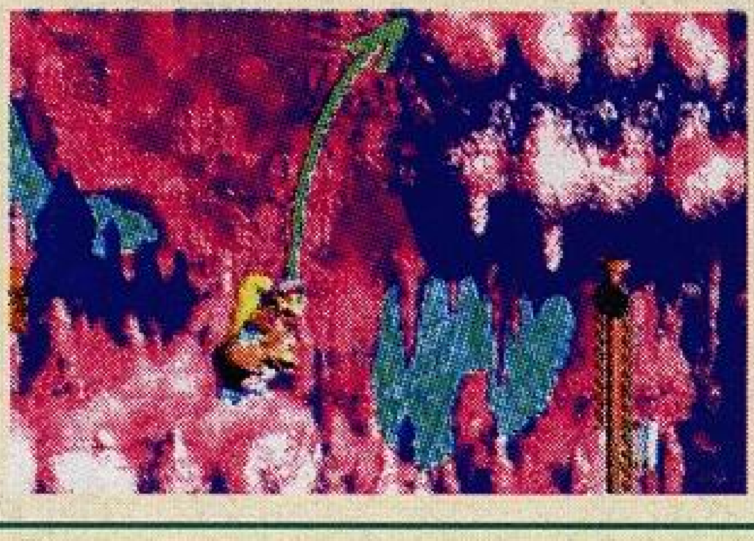
6-4 Pot Hole Panic

本关需要得到所有动物的帮助才能过关。

←当骑上小象后进入大水塘中，在字母N的正上方可以找到第一个B桶，这里进入的方法比较巧妙，要先骑在小象的背上跳起来在最高点时按L键从象背上跃下，高度正好可以够到B桶。

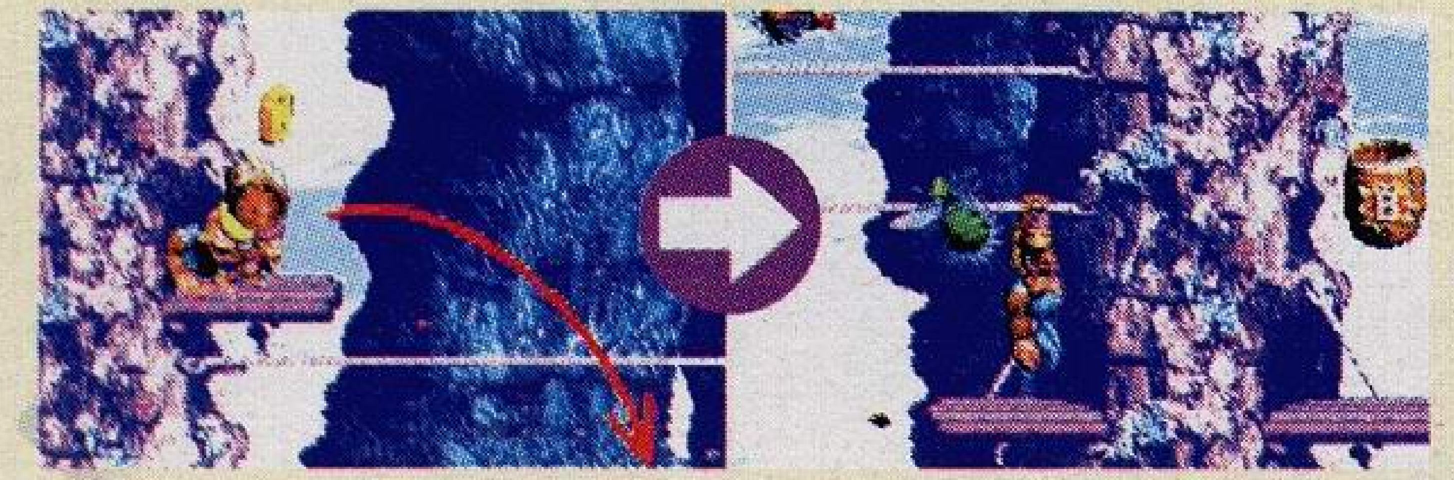
←水塘的脱出口是在右上方，要控制迪可茜从右边最高的岩石上冲刺跑飞进上方的弹桶中。

↑骑在蜘蛛上达到终点处会有敌人一直向下扔炮弹，利用蜘蛛网一直向左上方跳，可以在最上面找到另一个B桶。



→终点处在图示位置控制丁奇将迪可茜向右上方扔，在平台上可以找到鳄鱼和DK币，而铁桶在左上的平台上。

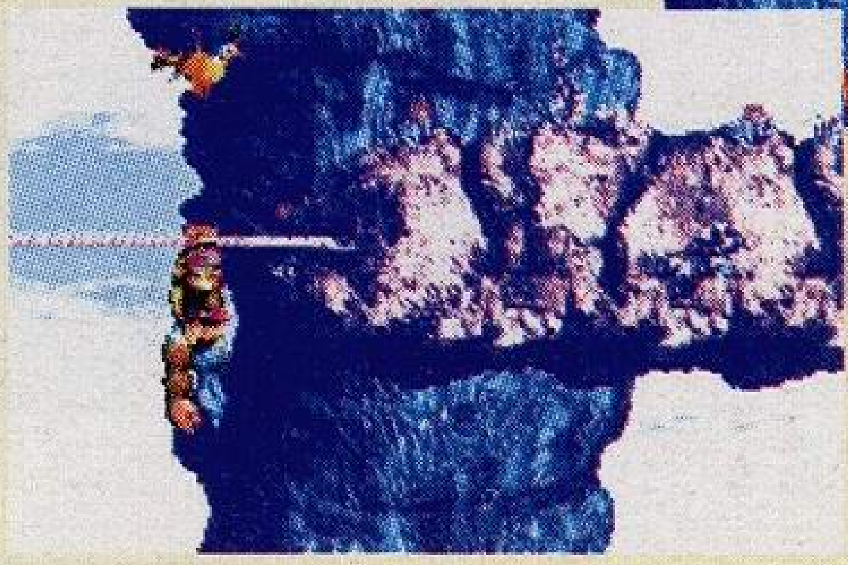
6-5 Ropey Rumpus



↑在字母K的下方有个炸药桶，抱着炸药桶向右下方跳可以炸开洞口，在后面可以找到B桶。

如果把麻雀安全送到麻雀止步牌的位置，它就会变成另一个B桶，进入后取得B金币。

→在字母N所在位置的右边，三个并排的绿蜂下方有DK币和鳄鱼，在图示的位置跳下就可以找到。



←找到麻雀后在图示的位置跳上去可以利用麻雀的高度得到不少好东西。

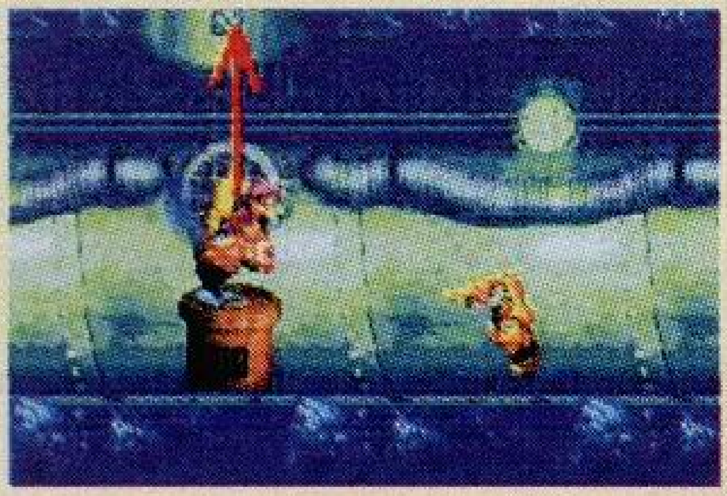
6-6 Korctopus Krush

BOSS战，本战比较简单，BOSS共有三只触角，躲避它们攻击之余还要将其引到炸弹周围，让它们碰到后炸到自己。这里推荐使用迪可茜来进行战斗，因为它在空中的长时间滞留飞行在本战的作用非常大。

第七章 Pacifica

7-1 Dingy Drain-Pipe

→开始处在图示的位置用丁奇将迪可茜扔到上面的管道中，会有弹桶射到上面的场景，这里可以找到DK币和鳄鱼。



←拿得字母N后下方的水中就有金枪鱼的箱子，取得字母K的右边，在图示位置用丁奇将迪可茜抛向上方可以进入另一个B桶。

←打死鳄鱼的方法同样不简单，这里要利用到斜坡，在左上方取得铁桶后，离右边的墙壁有一些距离再向墙壁方向抛铁桶，然后马上往回跑，让反弹过来的铁桶也跟着过来，快达到鳄鱼旁边时马上跳起来让它举起来挡板，这样铁桶就可以把它砸死取得DK币。

←取得字母K后往左游，在图示位置上去很容易可以找到B桶。

7-2 Stormy Seas

→取得字母O后在图示位置控制迪可茜将丁奇抛向空中，落下来将有裂缝的木板砸出缺口，下去向左游可以找到一个B桶。

→字母N是骑着金枪鱼刺死一条大的红鱼后得到的，DK币和鳄鱼在终点处的左边。在它的下面还可以找到另一个B桶。

马超	我真是命苦，和我重名的人咋就那么多呢？我的名字上了杂志，但却不是我，郁闷……
读者资料	男，15岁，北京海淀蓝靛厂观山园3号楼2门5D，100089

7-3 Sunken Spruce

→DK币和鳄鱼在关卡的开始处，拿到字母O在三个小蓝鱼来回游动的树干上方可以找到第一个B桶。

←拿到字母N后来到右边的树干，从这里左下方的树洞中出来可以找到第二个B桶。

7-4 Cliffside Blast

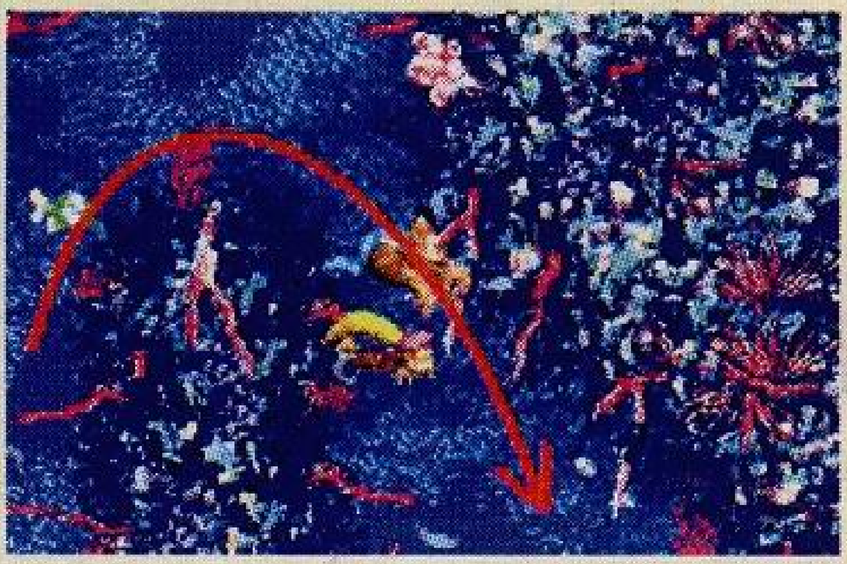
←取得字母O后会有一段连续的弹桶，在图示的位置向左下方的小平台弹，可以在小山洞后面找到DK币和鳄鱼，铁桶在上面这里必须要用丁奇抱着铁桶跳到鳄鱼的上面去扔，否则会被上面的红蜂把铁桶碰掉。

←取得字母K后，在两只绿蜂绕着飞的绳索上向右边跳，穿过小山洞后在下面找到第一个B桶。

←终点处的左边可以找到另一个B桶。

7-5 Ripcurl Reef

→关卡开始不久在一处有向上和向右的分支路线处，从右边的口来到右下方可以找到第一个B桶。



←取得字母G后绕到右下方可以找到另一个B桶。

DK币和鳄鱼在终点处的右边即可找到。

7-6 Surf’s Up

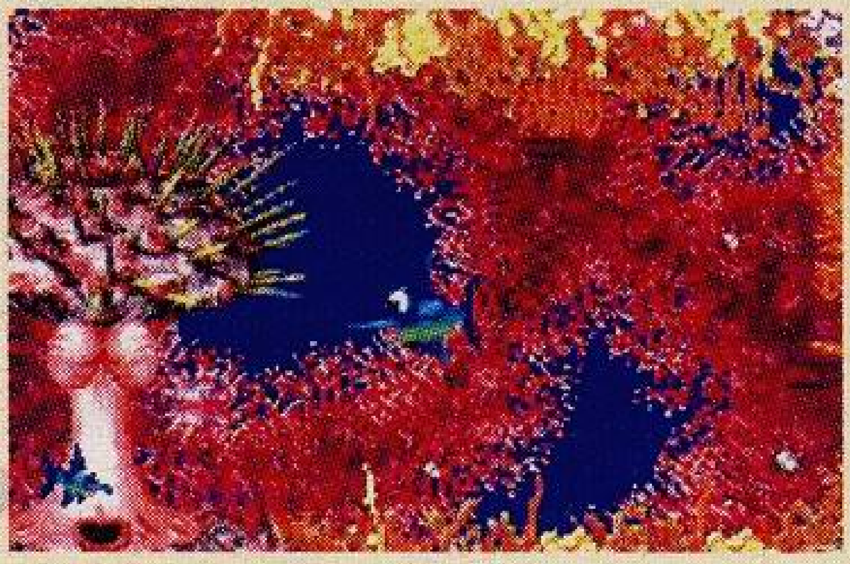
DK币和鳄鱼在终点处的左下方,踩死一个红色甲虫就可以进去。

→关卡开始第二个坑道中有一个香蕉，那里有一个隐藏的B桶。

←从矿车上下来之后,进入第二个弹桶右上方可以找到另一个B桶。

7-7 Barbos’s Barrier

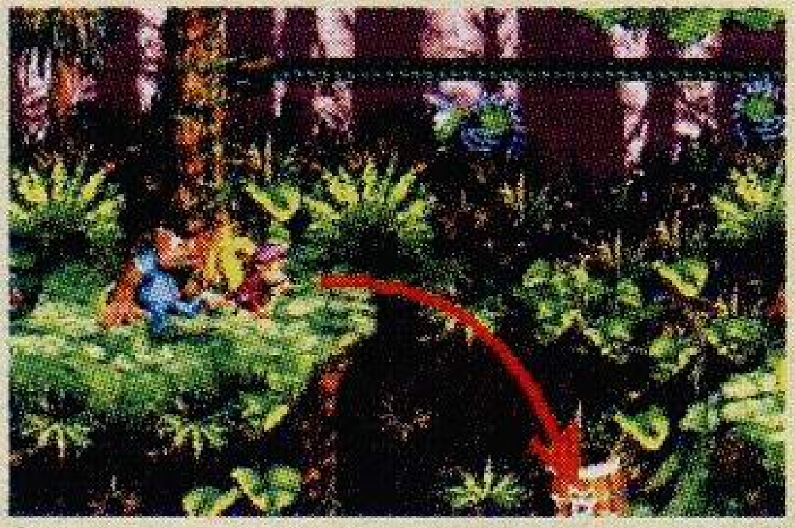
BOSS战，首先要将蓝色的带刺贝壳撞到它的身体上，然后再刺击它的身体。这样它就会沉到下面，再将它放出来的螺旋贝壳引着扎到它自己的红色刺球上，两次后它就再次露出弱点，再进行攻击。最后避开它下面射出的刺再刺击弱点两次即可获胜。

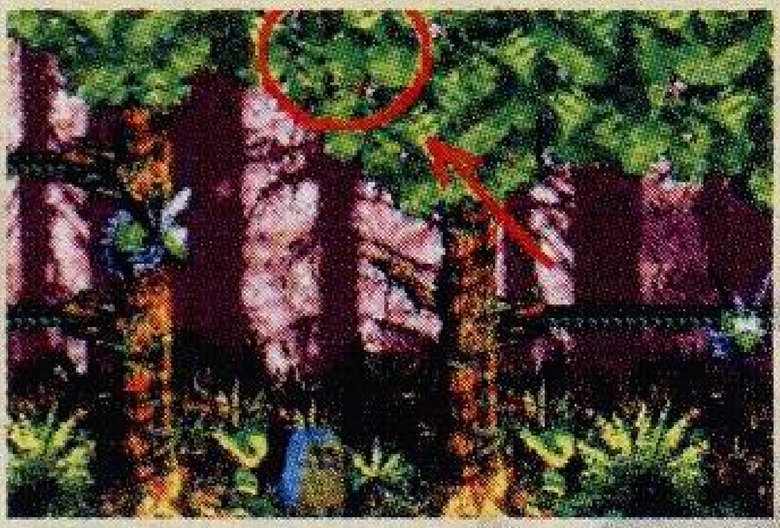


第八章 Kaos Kore

8-1 Konveor Rope Klash

→取得字母K后，在图示的位置向下跳可以找到第一个B桶。





←用木桶将空中的肥鸟砸死可以得到字母N，在后面三段绳索周围停留许多只的绿蜂，从绳索右段利用迪可茜的空中技能向右上跳可以进入隐藏的B桶。

DK币和鳄鱼在终点处的左下方。

可以在空中自由飞行是它最大的优势，按住A键可以抓按木桶，而按B键则可以吐出核桃来攻击敌人。

陈甜甜	希望《PG》能伴随我渡过一生，所以小编们请加油！
读者资料	男，19岁，江苏无锡市玉祁中学高三（1）班，214183

8-2 Creepy Caverns

→再向前走在图示位置用木桶砸死绿蜂，进入上面的弹桶可以在上面的平台上找到蜘蛛木箱。

←取得字母O后经过两个幽灵桶在下图位置用丁奇的滚跳避过上面的弹桶跳到左边，可以找到一个B桶。

↑字母K要跳进幽灵桶后被弹上去才能得到。

←取得字母N再向前走就可以找到DK币和鳄鱼，想要砸死这条鳄鱼难度比较大。一定要站在图示中的位置，预测幽灵桶射出的方向为左上，提前跳起将铁桶向上抛，而丁奇和迪可茜则会进入幽灵桶中被斜上弹出，鳄鱼此时会移动挡板刚好被滚过去的铁桶砸死。

8-3 Lightning Lookout

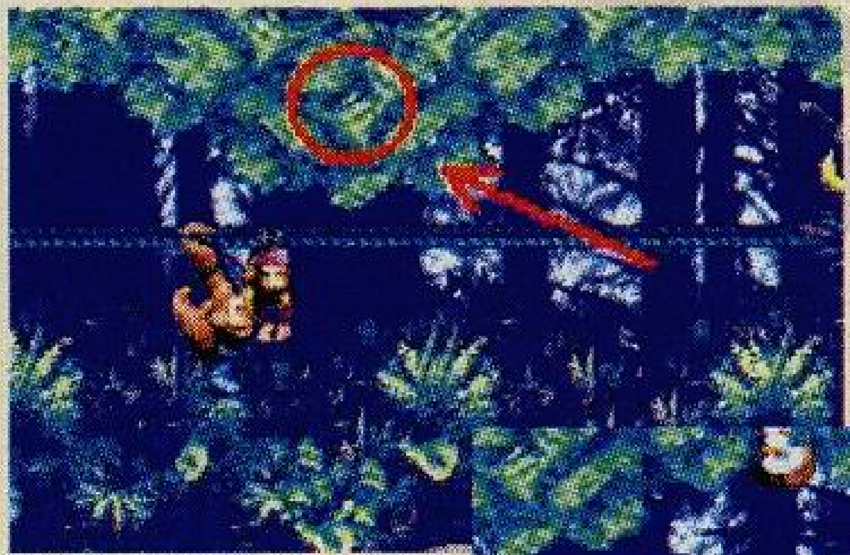
→字母O下面的水中可以找到第一个B桶。

另外一个B桶在一个小池塘的上空中，非常好找。

←看到两只并列的肥鸟后，让雷将第二只劈死就会掉下铁桶，拿着铁桶将前面的鳄鱼打死取得DK币。

8-4 KoinDozer Klamber

→当遇到一个不断射木桶的红色鳄鱼时，从它的上面向上跳可以找到隐藏的树阴中的B桶。



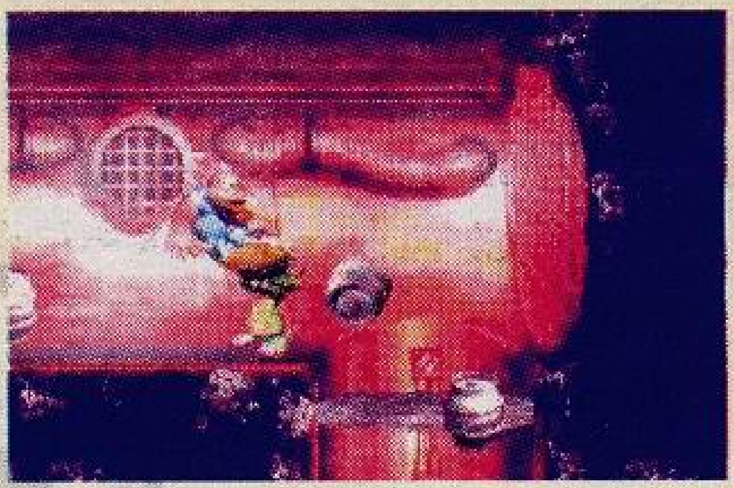
←字母O的位置比较隐蔽，具体请见图示。

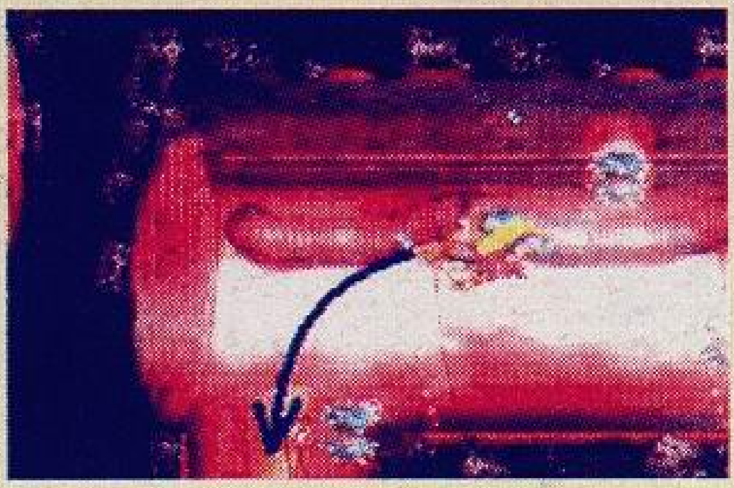
←取得字母N后在图示位置用两人合力的方法将另外一人向右上方抛，可以进入B桶。

→从第二个B桶中出来后不远就可以见到拿着DK币的鳄鱼，利用不断滚过来的木桶到图示中的位置，碰下上面的S型木桶，这样下面滚出的木桶就变成了铁桶，再回来鳄鱼处使它举起挡板就可以让铁桶砸死它取得DK币。

8-5 Poisonous Pipeline

←本关中一旦进入水中控制左右的方向就会被调转，取得字母K后在图示位置可以找到第一个B桶。





↑终点处的左边可以找到拿DK币的鳄鱼，砸死鳄鱼的方法是先将一个铁桶扔到旁边的水中架起一座“浮桥”，再扔下一个使铁桶滚回来砸死鳄鱼。

←终点下一层管道的右下方，在图示的位置下去就可以找到另一个B桶。

8-6 Kastle Kaos

BOSS战，开始出场就是第四章的BOSS机器人，用右边的木桶砸它的弱点头部两次就可打败它。之后就会出现幕后的操纵者是一只大鳄鱼，拉动画面两边的拉手可以掉下木桶，用木桶砸鳄鱼后面背的绿色机器两次它就会在地上放出电流。此时上面会出现四个拉手，右面则会多出一块木板，去拉动最左边的拉手木板上就会落下木桶，再用木桶砸BOSS的背部机器3次，画面右边的木板就会变成移动的，此时左边的拉手会消失，下面则会出现一个固定的木板，去拉动右边的拉手,左边木板上会落下木桶，砸BOSS两次后它会再次改变攻击方式。地面的电流会变得时有时无，同样要拉动两边的拉手才能落下木桶，但是注意落下的木桶不要被地上的电流击碎，最后攻击BOSS两次终于战胜了它！并且获得B金币。

王智鹏	在我寂寞的时候，我第一个想到的就是看PG！
读者资料	男，19岁，湖北省武汉市海军工程大学一旅四队（三）班，430033

最终章 Krematoa

↑进入方法：完成游戏看完STAFF后，再次进入游戏驾驶着木桶船围着第四章右边的四块石头顺时针绕行，直到海面中升起一座火山，这就是我们要找的Krematoa。

首先进入Boomer’s Bomb Shelter，在那里有一只只对B金币感兴趣名叫Boomer的熊，它许诺如果给它B金币就可以给予丁奇和迪可茜以惊喜。每交给它18枚B金币左边的道路就会被打通一处，前四小关需要花费18*4=72枚B金币疏通道路，加上在关中获得的B金币最后一共有26枚B金币时就可以将最后一小关前的障碍清除。

EX-1 Stampede Sprint

→关卡开始处就可以在树阴中找到两个B桶。

将麻雀安全带到麻雀止步牌处就可以获得第三个B桶。到小象止步牌那里小象就会变成铁桶，举着它来到终点处右边可以找到鳄鱼，砸死后取得DK币。完成关卡后可以取得齿轮一个。

EX-2 Criss Kross Cliffs

←取得字母K后，前方一个峡谷中不断会有铁桶被射出来，踩在上面一直向上跳，越过右上方的两只红蜂后进入B桶。

→拿到字母G后跳到左边，从站有鳄鱼的几个平台上跳到上面触动S桶将铁桶变成炸药桶，回到下面红蜂就会被炸掉，再让变回来铁桶顶到右边的平台去，可以找到鳄鱼和DK币。

←再踩着铁桶继续上行，在右上方可以找到B桶。

完成关卡后可以取得第二个齿轮。

EX-3 Tyrant Twin Tussle

←得到字母O后前行会从一个比较宽的通道用蜘蛛网跳上去，在右边可以看到鳄鱼，这里要使右上方射过来的铁桶可以砸到鳄鱼，方法是像下图这样铺一层人工“地板”，这样才可以使铁桶砸到鳄鱼的正面。

←在图示中位置用丁奇将迪可茜扔到有香蕉的位置，可以来到上面找到蜘蛛箱。

←在蜘蛛止步牌的上面用蜘蛛网上去可以找到一个B桶。

↑从字母N左边的通道上去，会有一个弹桶将众人弹上去，左边有一个炸药桶，这里一定要将炸药桶运动到右边的平台去。方法是先找机会将炸药桶放在左边平台的边缘处，等那两个黄色的泥人跳过去后，再抱着炸药桶跳到右边去。用炸药桶炸死两只红蜂，进入B桶。

↑最后一个B桶在终点处右边的香蕉那里。

完成关卡后取得第三个齿轮。

EX-4 Swoopy Slavo

取得字母K后右侧树干的底部可以找到一个B桶。到达鹦鹉止步牌后就可以看到下面的鳄鱼，用鹦鹉变成的铁桶砸死它后就可以获得DK币。

↑在鹦鹉止步牌的左边树干中，有两只绿蜂围绕着一个香蕉转动着飞行，那个香蕉就是隐藏的B桶。

↓取得字母O后来到下图中有许多红鸟高速斜下俯冲的地方，踩着这些鸟的身体向左上方跳就可

以找到本游戏中的最后一个B桶。过关后可以获得第四个齿轮。

黄栋梁	在繁忙的学习中，是《PG》给我带来快乐和欣慰，非常感谢《PG》的编辑们。
读者资料	男，17岁，福建省南安市新侨中学高一四班，362331

EX-5 Rocket Rush

本关是在火箭上进行的，中间要收集燃料，不要轻易碰到墙壁，那样会加速消耗燃料。用方向键“上”“下”可以调整火箭的速度，火箭尾部喷出的火焰和两边调整方向的火焰对敌人都有攻击效果。在终点处可以找到鳄鱼得到最后一个DK币。过关后会获得最后一个齿轮。

回到Boomer’s Bomb Shelter，将所有的五个齿轮都安放在旁边的机器上，EX-6关卡的入口就会出现。

EX-6 Knautalus

最终BOSS战，还是之前的那条大鳄鱼，注意躲避远处射过来的火球，当电流消失后将铁桶扔到上方的吸气孔中使其砸到远处的BOSS，此时它就会飞过来，再拿铁桶砸它背部绿色的机器，几次后丁奇们所处的地面就会变得可以移动。当BOSS受到一定攻击后会再飞进来，下层的放电球会放射出短的电流，此时一定要把铁桶扔下，让中间再生的铁桶挡住另一侧电流。在电流消失后再伺机攻击BOSS的弱点。

飞空艇的获得方法

集齐全部的46枚DK币后再次回到大地图的Funky’s Rentals中，它就帮丁奇两人打造出最强交通工具——飞空艇！

香蕉鸟的收集

1、海滩Bounty Beach中获得。（要按照画面中珊瑚的闪亮顺序输入才能获得香蕉鸟）

2、第一章中湖的最北端隐藏洞穴Smuggler’s Cove中获得。

3、第一章中房间Swanky’s Dash中赢得MINI游戏后获得。

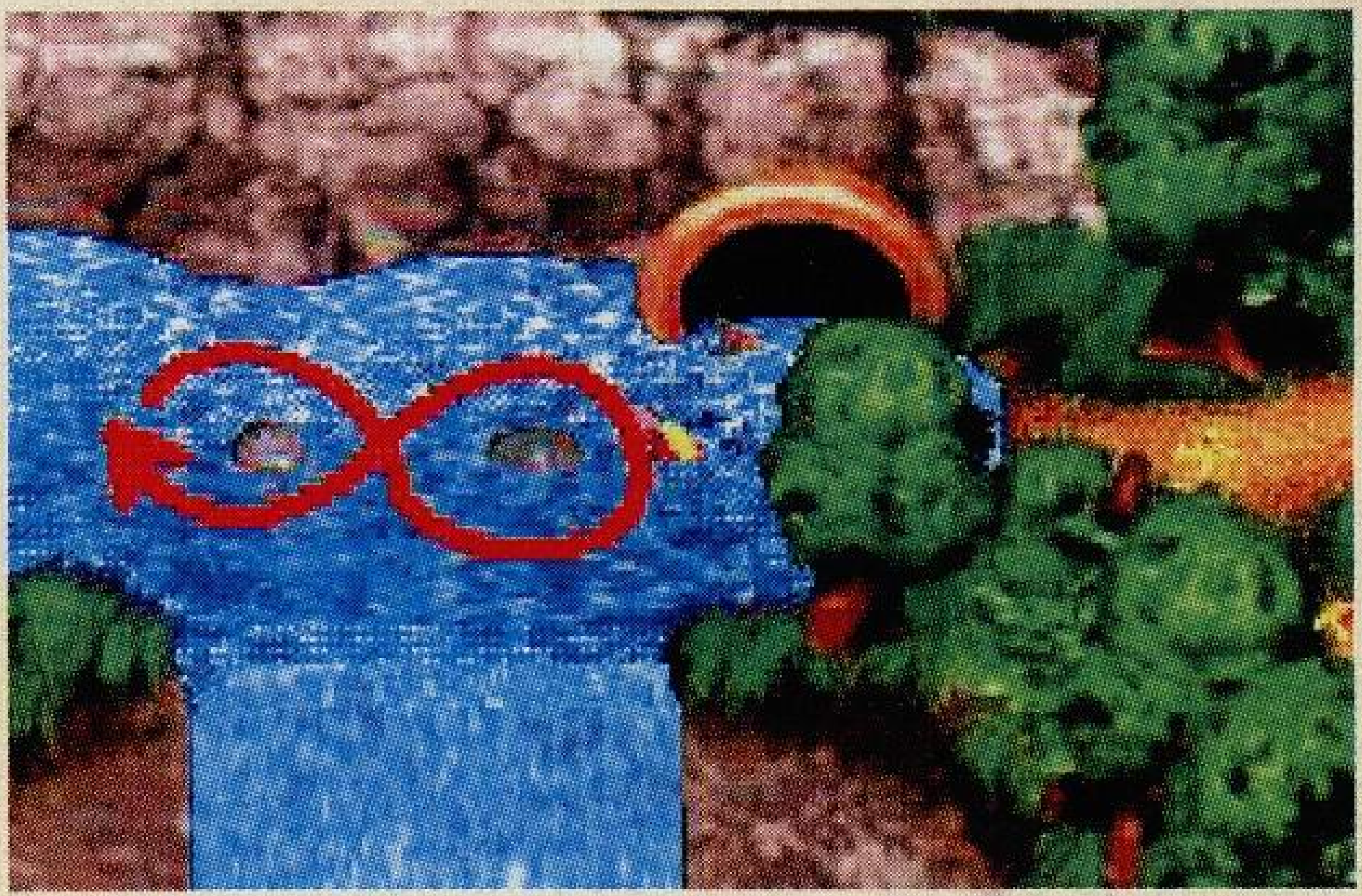
4、在第二章在Brash’s Stadium中与熊对话，如果在2-2Riverside Race关中取得了1分15秒以内的成绩，场景中央的河流就会多出一块断木，通过河流后就可进入洞穴Arich’s Hoard取得香蕉鸟。

5、在大地图中的隐藏洞穴Kong Cave中获得。

6、第三章刚进去处有一个湖，游到最北端可以发现隐藏洞穴Bounty Bay，在里面获得。

7、第四章Cranky’s Dojo中完成MINI游戏后获得。

8、在第五章的Blizzard’s Basecamp的左边有一个隐藏场景Glacial Grotto，在里面获得。



9、在第五章的Blizzard’s Basecam中帮助Blizzard将生日礼物送给第三章Blue’s Beach Hut中的Blue，它会送给丁奇一个球作为回礼，拿着它再来到第四章Brigadier Bazooka Bear 中的熊对话，它会把丁奇两人送到右边的隐藏场景Sky-High Secret中，在里面可以找到。

10、花50个熊币在大地图的Bazaar’s General

张超	希望贵刊越办越好，你快乐，玩家快乐，都快乐！
读者资料	男，15岁，湖北省武汉市江汉区电子信息技术学校中高校区高一（6）班，430022

Store中买到镜子，之后到Barter's Swap Shop中换取扳手。到第六章Bjorn’s Chairlift中将扳手交给白熊，它会将传送带修好来到左边的Clifftop Cache中可以获得。

11、第七章下面的海滩上可以找到隐藏洞穴Undercover Cove，在里面获得。
12、在大地图的Bazaar’s General Store中买到小红花，然后到大地图的Bramble’s Bungalow中将花交给里面的熊，可以换到一朵玫瑰和一只香蕉鸟。
13、在大地图的Bazaar’s General Store买到巧克力，带着上面得到的玫瑰花来到第一章的湖中央Bachelor Pad中，将两样东西都交给里面的熊可以换得香蕉鸟。
14、在大地图的Bazaar’s General Store中买到贝壳，然后到第七章的房间Barnacle’s Island将贝壳交给里面的熊后获得。
15、第七章右下方可以找到隐藏洞穴Whirlpool Wreck，在里面获得。
16、首先来到第八章的Baffle’s Code Room中了解到Baffle现在需要一面镜子来破解密码，再次到大地图的Barter's Swap Shop中花10枚熊币将镜子买回来，再交给Baffle后就可以获得情报。到右边的湖中绕着两块石头“8”字形游动，可以开启隐藏洞口Sewer Stockpile,在里面可以获得。
17、大地图下面Belcha’s Burrow中可以找到一只香蕉鸟。
18、乘坐飞空艇到大地图右上角进入洞穴Hill-Top Hoard中取得。
19、乘坐飞空艇到大地图左上角进入洞穴K’s Kache中取得。
20、在大地图的Funky’s Rentals中完成所有四个MINI游戏后获得。
收集齐所有的香蕉鸟后来到大地图的中部Wrinkly’s Retreat那里将所有的香蕉鸟都带到地图左上角Banana Queen那里，就会将它解救出来，这样就可以看到游戏的完美结局。

游戏的最高完成度

按照上面的攻略完成游戏可以达到102%，但是如果在进入游戏后，选择Options中的Cheats选项，输入密码TUFFER，成功后可以听到迪可茜的叫声。再次进入游戏的话会发现关卡中的星星桶和DK桶都没有了，等于是提高了游戏的难度，再次全要素收集完成游戏后就可以达到最高完成度105%。

文、责/天意

—— 其他的部分密码附录及其作用 ——

EXTRAS：可以直接玩游戏中的MINI游戏。
MUSIC：欣赏游戏中的BGM。
HARDER：去掉正常游戏中的DK桶。
MONKEY：增加50条生命。
KRDEITS：直接观看STAFF名单。

欧阳澄宇	Money虽可贵，游戏价更高，若为掌机迷，两者皆可抛。
读者资料	男，16岁，河北省保定市第三中学高一本部367班，071000

ポケモン不思議のダンジョン
青の救助隊

NDS		
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队		
ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队		
A・RPG	NINTENDO	日版
4800日元	2005.11.17	1人用
不支持Downloadplay	全年龄推荐	与GBA版联动

口袋妖怪不可思议的迷宫

青/赤之救助队

基础指南

ポケモン不思議のダンジョン
赤の救助隊

GBA		
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队		
ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队		
A・RPG	NINTENDO	日版
4800日元	2005.11.17	1人用
256M	全年龄推荐	与NDS版联动

前言：口袋家族的开拓！不灭神话的延续！动辄百万销量仿佛已经给这群可爱的怪兽一个正统RPG的游戏定位。而就在万众瞩目DS口袋正统RPG续作的时候，口袋家族雨后春笋般地出现了众多的“另类”作品，《不可思议的迷宫》也正是其中之一。无限变化的迷宫，永远不会重复的结构，回合制冒险，任务模式的剧情，通信救助——这全新的一切都给了喜爱口袋和不可思议系列的你一个不得不玩本作的理由！如果说GBA和DS双版的发售本身就是一个新的创举的话，作为口袋系列中第一款A·RPG游戏，又是与不可思议系列的完美结合，更是使DS触摸&双屏机能在迷宫冒险中发挥作用的最好时机，太多太多的新奇等待着变身成为怪兽的你在这个不可思议的口袋世界中去挖掘！GBA版和NDS版的同步发行,更是前所未有的创举。就让我们赶快组成最最强大的救助队，在这个不可思议的口袋世界中探索吧！（注：由于两个版本的操作基本相同，所以本文只列出其中不同之处，如未指明，则两个版本通用）

菜单讲解

游戏菜单

如果是第一次开始游戏，会出现“はじめから”开始新游戏的选项，选择进入就可以了；如果已经有存档，则游戏菜单对应选项：

●つづきから：读取存档

●きろくをけす：消除记录

●かつやくのあと：现有记录中救助队状态(已发现种类、同伴数量等)

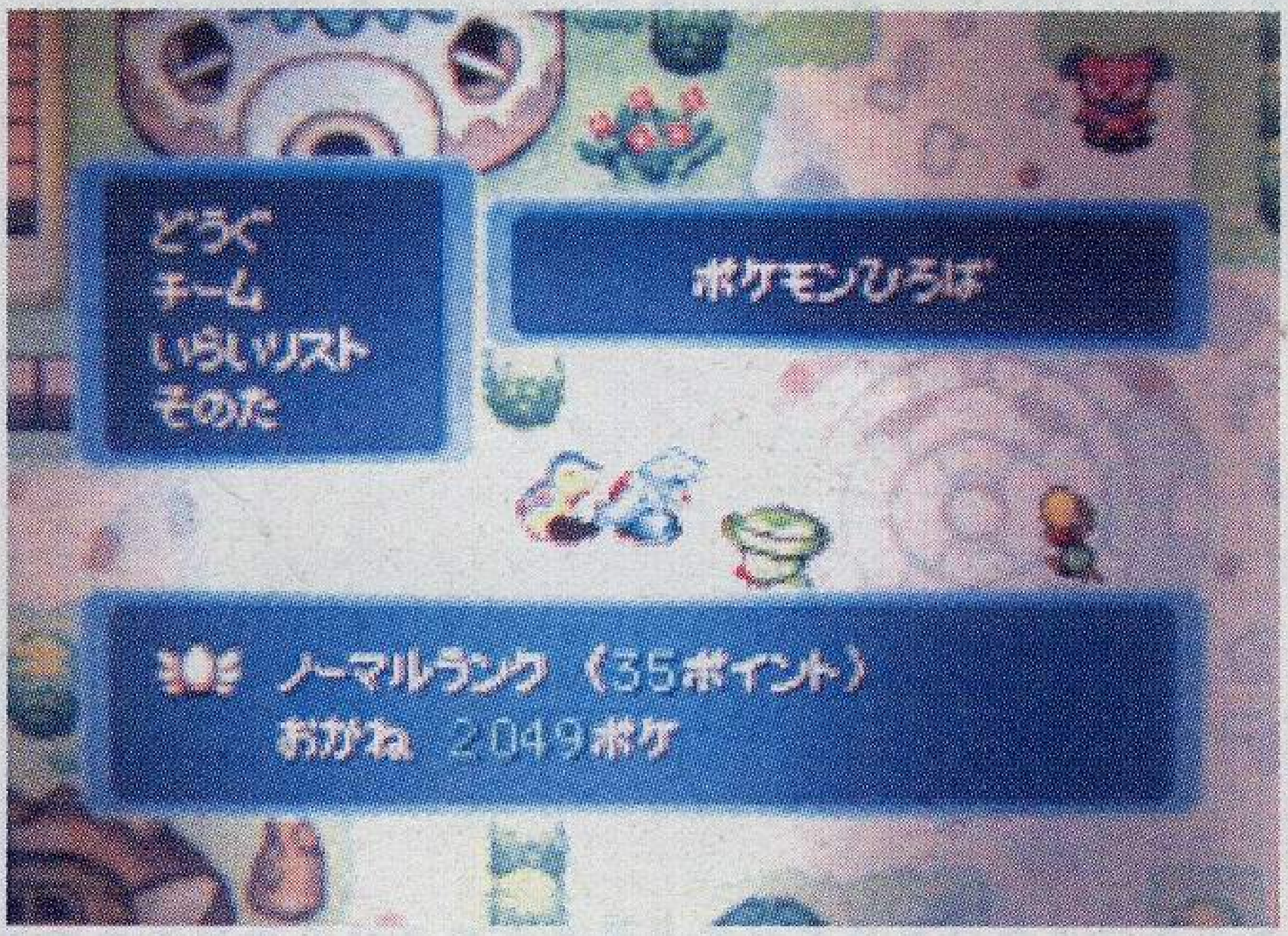
●ともだちきゅうじょ：通信救助

●どうぐこうかん：交换道具

●ふしぎなメール：神秘信件

地图菜单

●どうぐ（道具）：すてる（丢弃）、せつめい（效果说明）



●チーム（队伍状态）：わたす（携带道具）、もどす（返回）、つよさをみる（怪兽状态）、わざメニュー（怪兽技能）、かしこさをみる（战术）

●いらいリスト（救助委托一览）

●そのた（设置）：ゲームオプション（游戏设置，包括对话框背景、操作方法、触摸屏是否有效、上屏显示地图或队伍状态）、ヒント（键位说明）。

迷宫菜单

●わざ（技能）：くりだす（攻击）、とうろく（装备）、かいじょ（解除装备）、せつめい（技能说明）

姚茂林	我们班终于又有人买GBA了，我的联机梦想要实现了。
读者资料	男，17岁，贵州省凯里市第三中学高三（8）班，邮编：556000

●どうぐ（道具）：つかう（使用道具，包括食用等）、わたす（携带）、おく（放在脚下）、なげる（投掷）、とうろく（装备）、かいじょ（解除装备）、せつめい（道具说明）
●チーム（队伍状态）
●そのた（设置）
●あしもと（脚下物品或楼梯）

GBA版（NDS版通用）基本键位设置

按键	地图	迷宫
A键	▶确定选择	▶普通攻击 ▶与自己正面的非敌人怪兽对话 ▶A+B原地踏步（浪费回合数）
B键	▶取消选择 ▶按住B键再按方向键可以加快移动的速度 ▶调出菜单	▶调出菜单 ▶按住B键再按方向键可以在面对的方向上直线移动（不遇到障碍物的情况下） ▶A+B原地踏步（浪费回合数）
X键（NDS）	▶调出菜单	▶调出菜单
Y键（NDS）	▶无作用	▶选择移动的方向
START键	▶进入休眠状态	▶进入休眠状态
SELECT键	▶道具栏内道具按顺序排列	▶显示地图 ▶道具栏内道具按顺序排列 ▶快速装备技能
R键	▶选择多项道具	▶改变方向 ▶按住R再按方向键可以进行斜方向移动
L键	▶选择多项道具	▶L+A使用已经装备的技能 ▶L+B显示已经发生的战斗经历 ▶L+R投掷已经装备的石头进行攻击
十字键	▶控制怪兽移动	▶控制怪兽移动

NDS特有的全触摸操作方法

在这次的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》中，下方的触摸屏成为了主要游戏画面，基本上所有的操作都是在下屏进行的，而相对的，上屏的主要功用是显示辅助信息——比如地图、队员状态等等。任天堂为了突出DS的触摸功能，在青之救助队的地图移动画面以及战斗过程中加入了若干触摸要素来增加游戏的趣味性（详见攻略部分），而操作方法也和以前的其他触摸游戏一样简单：用触摸笔或者触摸绳即可。

触摸菜单

点击选项，可以让选择箭头移动到该选项上，点击箭头所指选项，即可选定。

地图上的触摸

点击屏幕上道路空地任意一点，主角会向那个方向进行移动，相当于按方向键；双击屏幕上道路空地任意一点，主角会向那个方向进行快速移动，相当于B+方向键；点击屏幕上出

现的NPC怪兽，主角会移动到他的身边并与之对话，相当于按A键；点击主角自身，可以调出菜单，相当于按B/X键。

迷宫中的触摸

点击同伴，主角会与身边的同伴进行对话，相当于按A键；点击敌人，主角会用普通攻击进行攻击，相当于按A键；双击敌人，主角会用已经装备的技能对敌人进行攻击，相当于L+A；点击迷宫空白地面任意一点，可以让主角移动到这一点，如果点住屏幕不放可以显示地面方格相当于方向键和R键；双击主角，主角会向自己面对的方向高速移动，直到有障碍物出现为止停下，相当于B+方向键；点击移动的反方向，主角会自动同同伴交换位置进行转向，相当于Y键；在迷宫狭长的通道中点击一点，主角会自动移动到该处，可以自动进行转弯。

此外，在DS的触摸屏下方显示有5个按钮，它们作用如下：

- なげる：投掷已经装备的石头进行攻击；
- わざ：怪兽技能；
- どうぐ：道具；
- チーム：查看怪兽；
- メニュ：菜单；

有了这些简便设定，即使是只用触摸屏也完全可以对游戏进行完美操纵！触摸的感觉和用键位玩的感觉完全不同，虽然看似麻烦，但却充分体现了“触摸”解决一切问题的思想！一种崭新的体验，只有在DS上真正玩过才能享受到这种“快感”啊！

不同于口袋传统作品和不可思议系列的游戏存档

本作的游戏存档方式与口袋前作相比不再是随时随地了！

在游戏序章结束后，会出现主角居住的场所——救助中心，救助中心的上方的床就是存档地点了，每次接近床的时候会自动询问你是否休息？如果选择“是”的话就会自动存档并且主角上床休息了。

另外在每次从迷宫中出来的时候同样会被询问：是否存档？同样选是或不是即可。

与其他不可思议游戏相比，本作在进入迷宫的时候是不会自动存档的，而且救助队的宠物从迷宫中出来时等级经验值保持不变！这样一来游戏的难度降低了不少，而且S/L大法仍然是口袋系列经久不衰的“秘技”！

关于中断存档，当主角在迷宫中进行冒险的时候，可以选择中断的方式来存档：メニュー → そのた → ゲームのちゅうだん，不过要注意的是如果选择了中断存档，那么下次开始游戏的时候会从你中断的地方开始，但一旦在迷宫中被击倒就要回到救助中心开始了！

全出场人物详细介绍——380只怪兽同场演绎不思议的精彩

主角队长和他的救助队员

游戏一开始就会向玩家提出各种各样的问题，比如“如果现在有个宝箱，你是单独打开还是叫别人一起来打开”“你戴戒指戴在哪个手指上”等等的问题，根据问题的答案来决定担任主角队长的宠物，现在已经判明的是在两个版本中可以选择到前作的水火草9个主角以及

刘野 | 请大家给神游些信心，支持行货，也请神游公司端正态度兑现诺言！
读者资料 | 男，18岁，湖北省宜昌市胜利四路54-2-412，443000

皮卡丘，此外还有特殊的回答可以选择到腕力、喵喵甚至是可爱猫和可达鸭这样的特殊角色，感觉不错哦！不妨也做一个心理测试，看看和自己性格最接近的是哪个宠物吧！另外还需要选择一只宠物作为自己的搭档，如果主角是9主角之一的话就不能选择与自己同属性的，而如果是特殊角色的话，就可以在9主角+皮卡丘中任选搭档了！

至于队员的增加是在冒险过程中逐渐发展的，只要在迷宫中击倒怪兽，就有一定几率让他成为同伴，这一点跟《特鲁尼克3》中的同伴系统有些相似，其实通过这种方式得到所有的同伴也是游戏的乐趣之一啊！（原来就是变相的收集宠物……386只……）

怪兽世界的热心居民和建筑

既然是不思议的世界，当然少不了那些曾经为人熟悉的辅助角色了，这次的口袋迷宫也不例外，只是这次登场的成为了热心怪兽，为救助队提供极大的帮助：

●カクレオンしょうてん：游戏开始就有，变隐龙兄弟的道具店，专门出售主角在迷宫中冒险所需要的各种道具，两个兄弟出售的是不同的道具，当然在迷宫中拣到的多余物品也可以拿来卖掉哦！

●ペルシアンぎんこう：游戏开始就有，猫老大的银行，为主角提供金钱的存取，注意在迷宫中一旦被击倒是身上所带金钱全失的……如果不想落得这样的下场就在进入迷宫前先把钱交给猫老大保管吧！

●ゴクリンのれんけつてん：游戏开始就有，毒布丁的技能连结屋，技能连结是新增的一种重要战斗方式，相当于不思议系列中的合成，为了实现技能的连结，提前来这里让毒布丁帮忙，在冒险中华丽地连结攻击战胜强敌！此外如果想遗忘掉已经学会的技能也可以找毒布丁帮忙。

●プクリンのともだちサークル：在通过电气迷宫后出现，胖可丁的同伴领域。为什么这次

吕炯明	《大航海时代DS》使我又燃起了昔日之感动，立志汪洋之情。真希望能在其发售前得到，来继续那末了之战。航海时代，望航海精神长在。
读者资料	男，17岁，上海市虹口区江湾镇万安路769号，200434

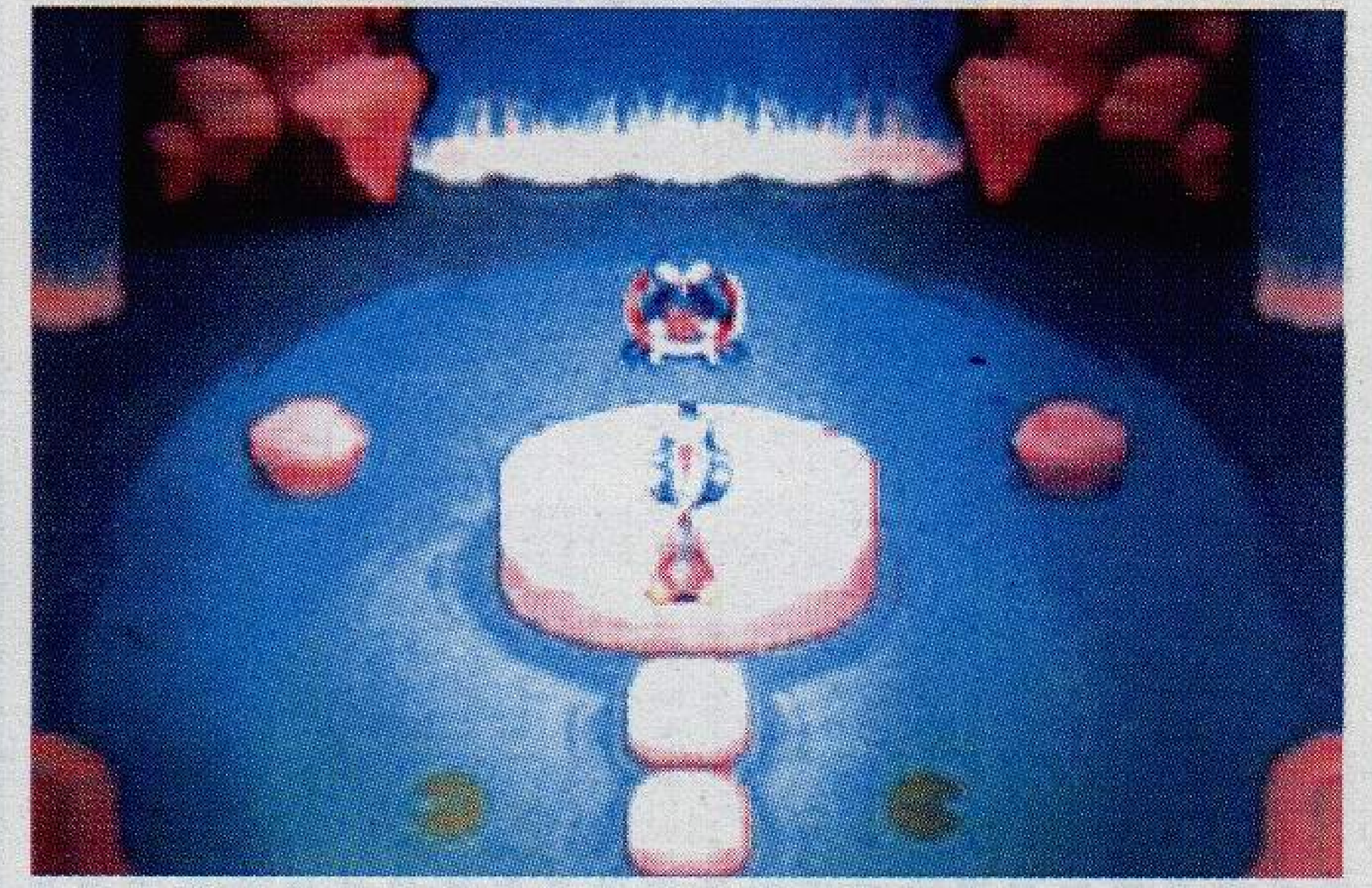
扮演宿屋老板的角色是胖可丁……难道是因为人家歌唱的好……当队员增加的时候需要给你的新成员找居住的地方，这时候就来找负责解决住宿问题的胖可丁吧！如果没钱买地的话同伴是不会加入的哦！

●ガルーラのそうこ：袋龙的道具寄存店，负责帮你存取重要的道具，在进入迷宫前不需要携带的道具先交给他保管吧！庞大的身体给人以安全感——不过，一边照顾孩子一边管理道具能行么……

●マクノシタくんれんじょ：拳击力士的训练道馆，在迷宫外帮你提升等级和实力的地方！游戏初期并不开放，还是先去迷宫中练级吧！开放后会有各种属性类型的训练馆等待你去完美挑战。

●ペリッパーれんらくじょ：大嘴鸥鸦联络所，位于市中心右方，最重要的通信地点，很多通信救助信收取的地方，另外联络所外的揭示板也是接受新委托的重要途径之——只是，一个露天的邮局，万一下雨了会不会把信淋湿……

●ナマズンのいけ：地震鲇鱼的池塘，万事通的地震鲇鱼，坐落在城市中心上面，有什么不太清楚的委托任务就来问问他好了！



此外，救助队的救助中心在城市中心的左边，根据主角不同会有变化，比如小锯鳄的中心是水面上的木棚，而腕力则是四周围有石头的岩石小屋。从救助队门前道路向左走是到同伴区域去查看其他队员，向下走是去迷宫冒险。

口袋救助队接受委托任务，出发！

来自世界各地的委托

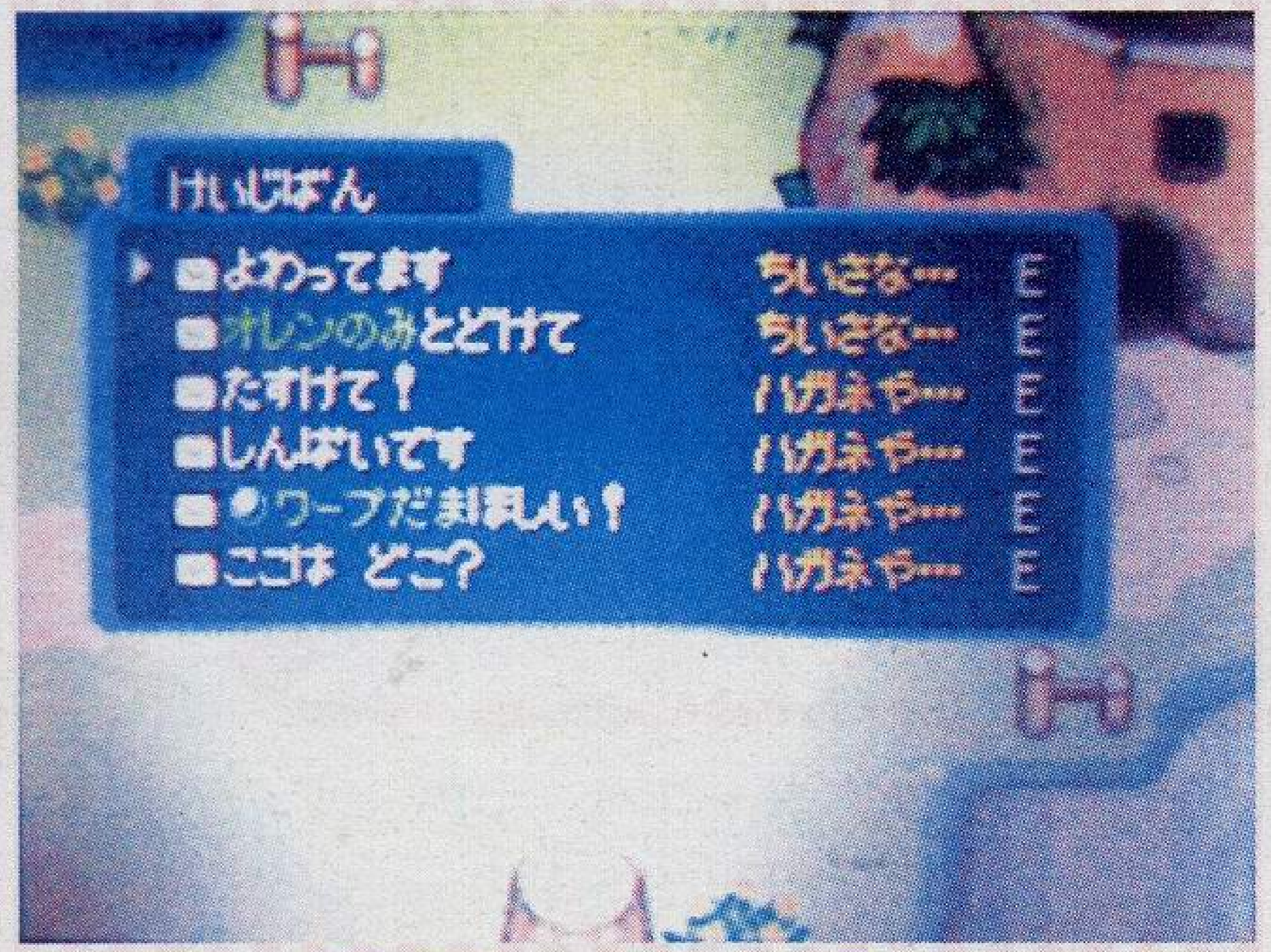
救助队一般是要接到别人的委托才会有所行动的，而主要的委托方式当然就是委托信了。通常来说，救助队得到委托信的主要方式有两种：

救助中心的邮箱

设立在救助中心入口处的邮箱可不是摆设！每当早上进行完委托后，回家休息的第二日一早起床，从救助中心出来就可以看到辛苦的邮递员会直接把向你求助的委托信放在那个邮箱中，这就表明又有人需要你的帮助了，赶快出发吧！因此要记得随时查看里面有没有新的信件啊！

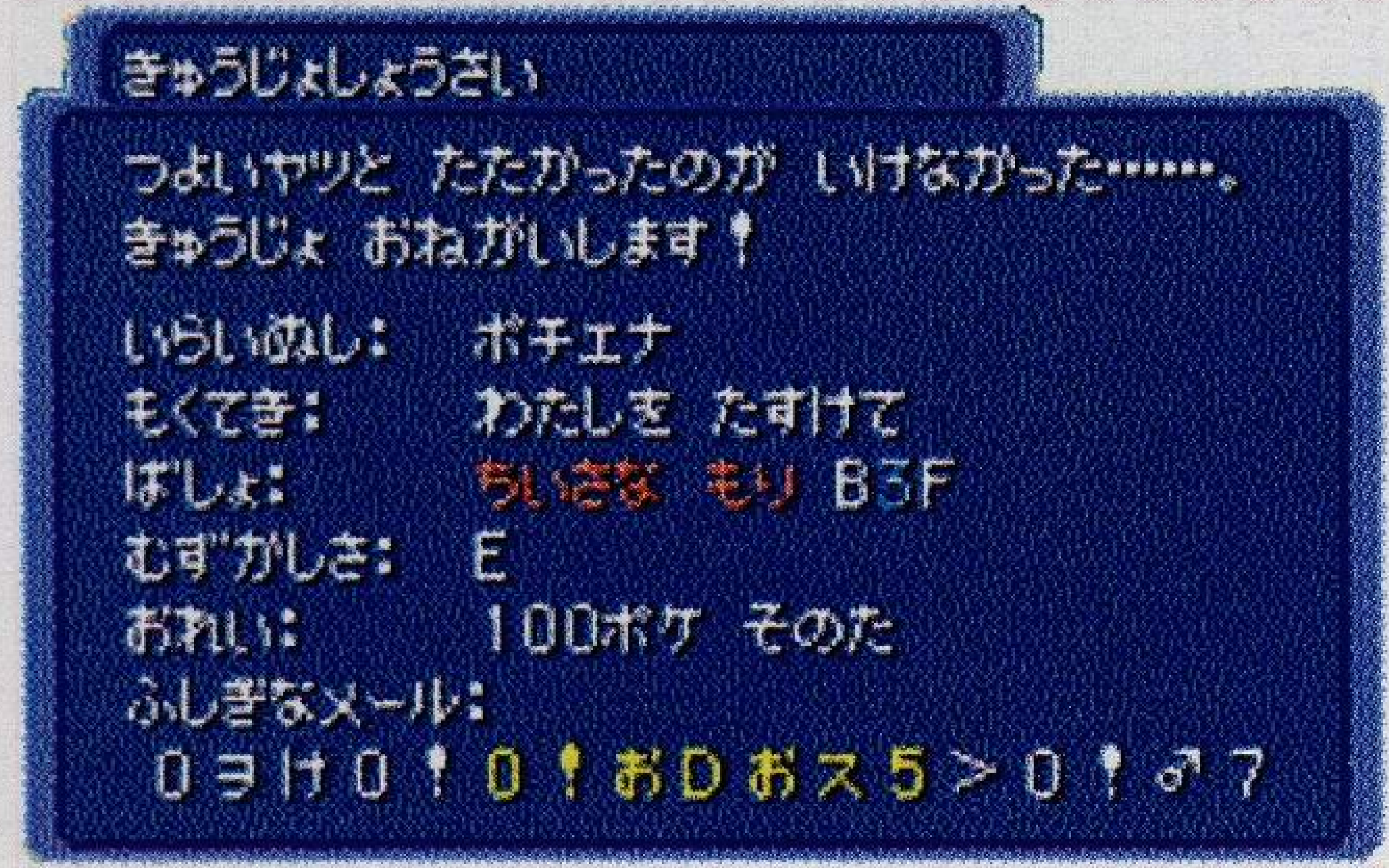
徐珏	有一天我女朋友问我："你是要我还是要你的NDS？"我答："要PSP！"……
读者资料	男，16岁，广西省桂林市正阳路14号2-1，541001

ペリッパー联络所



另一个主要的委托方式就是大嘴鹈鹕联络所了，在联络所外面设立有委托揭示板，专门负责张贴求助的委托，一般在那里可以得到各种各样的委托信息，比如被困在迷宫的皮皮犬啊，比如给在电气迷宫5F的尼多娜送去一个哞哞果实了等等，选择せつめい可以查看委托的具体内容，如果觉得委托难度太大的时候就无视好了（这也算助人为乐）……只要把这些委托信都接下就算是接受委托，接着就向委托地点出发吧！此外在通信求助的时候救援方也是到联络所来接受求救信件哦。

委托事件的难易



刚刚提到了关于委托事件的难易问题，那么怎么分辨呢？请注意在接受委托前请先查看委托的具体内容，里面有十分详细的描述，包括：

- ●いらいぬし：委托人
- ●もくてき：委托内容
- ●ばしょ：地点
- ●むずかしさ：事件难度
- ●おれい：报酬
- ●ふしぎなメール：神秘的信件（如果任务失败的时候与通信救助有关）

各种委托根据难易程度不同报酬也会有所差异，事件难度按照ABCDE顺序依次降低（是否有S级事件目前未判明状态），每完成一次委托后，除了获得相应的报酬，还会获得一定的排位点数，这些排位点有助于提升整个队伍的声望。此外，既然是不可思议系列，那么按照以往的规矩说不定这些排位点又会涉及到什么网上排名也说不定哦……

一起冒险的同伴

在游戏刚开始的时候，只有主角和选择好的搭档一起去帮助别人，随着剧情的发展，一些其他的精灵也会逐渐加入到你的救助队中——比如第二关救出的小磁怪，但除了这些之外，更重要的获得精灵的方式是——在迷宫中战胜它！没错，所谓不打不成交就是这个道理，为了把口袋收集精灵的一贯特点发扬广大，老任可谓不遗余力，这次变态的380多只宠物又要从变态的迷宫中再收集一遍……

借鉴了《特鲁尼克3》的怪兽朋友系统，本作在击倒敌人后有一定几率让被击倒的怪兽成为同伴，不过貌似不高的样子，至于神兽什么的……除非那些神兽也像普通宠物一样满天

天意	老大，这样的回答往往意味着一顿毒打……
雪人	世界上头脑最简单的生物果然是……

飞满地跑，要不然除了剧情发展真是没有太大的信心去杀死若干只，然后终于有一只愿意追随我们的主角行侠仗义……并且在你进入迷宫以后，随着你的加入队员的增多，你的队伍人数可以超过3只，这样冒险可以轻松不少，至少又多了帮你当盾牌的人了……不过要注意有的怪兽刚加入的时候跟你的队伍相比是要弱得多的，万一不幸被强敌杀掉可就白费工夫了，刚入队的新队员还是多保护保护吧，等它强大了再让他成为队中攻击的主力选手！

同伴居住的地方

救助队除了主角住在救助中心之外，其他的救助队员也有各自对应的居住区域，从救助中心向左走来到大地图就可以看到这些区域了。怪兽们根据各自“习性”的不同居住环境当然也差异很大，比如小磁怪要住在发电厂，而皮皮

犬则喜欢在大草原上自由奔跑！在游戏过程中可以供同伴居住的地方并不多，随剧情发展会增加若干，不过最主要的获得途径还是从胖可丁的朋友区域买到新的地域了！但每个区域仍然有各自的数量上限要求，因此要妥善安排好队员之间的住房问题哦！

迷宫冒险生存须知

活用你的地图

在迷宫中时，地图有两种显示方式，一种是以浮图的形式直接显示在下屏的冒险场景中，另一种是用整个上屏来显示全地图，地图上只会显示你已经到达的房间和地形，其中显示的一些图标的意义是：

▶白色点：主角所在位置；
▶黄色点：同伴所在位置；
▶红色点：敌人所在位置；
▶蓝色点：道具所在位置；
▶蓝色的小点：特殊地板，站在上面可以使在战斗中下降的能力恢复；
▶蓝色的空心方点：本层楼梯所在位置；

时刻注意地图上各个“点”的动向对冒险有很大帮助，尤其是进入一个房间的时候先看看有没有敌人和道具是非常重要的，如果自己的HP已经不足但房间里出现了敌人的话就要先补血了，而如果有道具躺在地上等你自然不能错过这么好的事情了！

活用你的同伴

一定要记住本游戏的特色：救助队！这是一个集体，所以一定要充分信任你伟大而平凡的队员的能力，一个人摆不平的事分给整个队伍就可以了。你的同伴身上可以携带道具，在危机时刻他能帮你回复体力、解除异常状态等，不要忘记给他装备；你的同伴可以帮你辅助攻

击，无论是使用技能攻击、辅助都将给你对抗敌人带来极大的便利；你的同伴可以在危机的时候成为你的盾牌，自己HP不够的时候只要反身一转，跟同伴交换位置他就会心甘情愿地替你挨打再替你打回去……这样的万能同伴一定要充分利用起来！不过也要注意如果队伍中有比较弱小的同伴的时候还是先保护一下比较好，否则打死了就减少一个一起冒险的人了。

活用迷宫的地形

不可思议系列最大的卖点是什么？是那变化无穷的地形！口袋的卖点是什么？是那变化无穷的怪兽！因此把救助队员的能力和地形联系起来也是游戏乐趣之一，这次的迷宫不仅地形发生了变化，属性也相应发生了变化，比如辽阔的草原，高耸的崖岩，雪白的冰山，炙热的炎洞……自然对能进入其中冒险的口袋妖怪们也提出了诸多限制，根据属性的不同能冒险的范围也不一样，当然在特殊地形下的表现也会不同，想想看可爱的杰尼龟能在水面上行走，如果让小火龙在水面上会怎样……根据迷宫地形选择并配合自己出征队员的特性也是生存要点之一。

满腹度必知

满腹度是不可思议迷宫的特色数值，在本作中也不例外。简单地说，就是宠物的饥饿程度，满腹度越低越饿。刚开始时满腹度最大值为100，在迷宫中随回合数增加逐渐下降，满腹

度不为0时每若干回合可回复HP1，下降为0后每回合减少HP。可以通过食用苹果、普通果实等来增加满腹度。由于多了这样一个特殊数值，使得在迷宫当中的冒险更加具有难度和不确定性，比如满腹度为0了身上却没有能增加满腹度的道具……这样的“饿死”是在以前的口袋系列中没有出现过的……对于那些“宁可战死沙场，不要饿死饭桌”的人是很好的考验哦！

原地踏步的好处

在键位设置里有个很不起眼的A+B是原地踏步，可能第一次接触不可思议系列的玩家还不知道这个的好处，其实这是很有效的浪费回合数以及回复HP的办法之一，在没敌人在附近的时候原地踏步可以迅速恢复HP而且不会有很大的危险，如果是在狭长的通道里跑来跑去，万一两头被敌人堵死哭都来不及——而且一旦发现回复速度变慢就知道有敌人靠近了，可以说是好处多多！另外要提醒的是，即使是原地踏步也会消耗满腹度的……

迷宫中起风的时候

要注意如果在同一层逗留时间过久，消耗回合数过多的话，游戏会提示：起风了，这也是不可思议游戏的特色之一，每当这个时候就要抓紧了，如果在三次提示后仍然在本层的话你就会被大风吹回村庄，任务失败，道具丢失，因此每当起风的时候就赶快前往迷宫的下一层吧！

迷宫战斗详解

回合制战斗

不可思议系列游戏的战斗规则是玩家与电脑轮流行动，每次行动消耗一回合，这一点跟口袋传统对战有很大区别——传统对战也是一回合内双方同时选择出招进行战斗，根据宠物

雪人：嗯？有美女，回头俺找方舟借来玩玩……
方舟：老大，你这个伪非的家伙……

速度快慢等因素决定先后，而本作中在单个回合内玩家可以选择移动或者攻击或者防御或者使用道具……接下来是我方的同伴进行行动，再下一回合对方进行行动，因此如何有效地利用（或者浪费）本回合的动作研究战术将是战斗的关键。一个简单的战斗举例：

在这种情况下面对敌人：如果选择向前一步则下一回合将遭到敌人攻击，而如果选择浪费一回合，比如挥空攻击一下，下一回合敌人接近自己，我方就可以先发动攻击了。

普通攻击与技能攻击

这次的攻击方式也有了两种选择，一种是普通攻击，对敌人造成的伤害较小，不过没有使用次数限制，另一种则是选择宠物已经习得的技能进行攻击，同前作一样宠物可以通过升级、技能训练机一样习得这些技能并在战斗中使用，而且也有PP值的使用次数上限，一般来说使用技能攻击造成的伤害会比普通攻击大很多，所以在面对强敌的时候就不要犹豫了！此外，本作中的技能攻击还有了使用范围设定，比如哭声的使用范围是两格之内，真正把技能“实体化”了！（插一句，范围攻击不见得是好事，我的笨火龙远远的一哭就把睡的好好的敌人给叫醒了！）相信新老玩家在战斗中都会找到熟悉而又有所变化的感觉！

新战斗方式参上——连结

在一般的战斗中，如果要使用类似于瞪眼+爪击的COMBO，往往要经历：瞪眼-被对手攻击造成伤害-爪击这样的过程，要先被对手攻击一次才能使用爪击打倒对手，而在不思议的迷宫中则加入了新的技能连结系统--即一回合中同时使用两个或两个以上技能对对手进行攻

击！这样，对手就不能在两个技能发动的空隙中对救助队员发起攻击了！一次性给予敌人更大的伤害，这就是新的战斗方式——连结！实现技能连结有两种方式：

● 冒险中使用道具れんけつばこ（连接盒）

道具れんけつばこ（连接盒）会随机出现在不思议的迷宫中，获得后使用就可以实现技能的连结，不过只能使用一次，使用后就自动消失，属于消耗品，所以要认真考虑使用的对象和自己的战斗要求。

● 毒布丁的技能连结屋

毒布丁是专门负责帮你将技能连结的NPC，感觉有点像合成屋的铁匠……带够了钱去找他，一次150元，可以帮你连结任意技能或者遗忘技能。顺便说一下在连结屋的关于技能的几个选项的意义：

とうろく（装备）/かいじょ（解除装备）、れんけつ（连结）、ぶんかい（解除全部连结）、わすれる（遗忘技能）、せつめい（技能说明），注意连结只能按照从上到下的顺序进行连结，也就是说连接是有顺序的。

在战斗中使用一次连结技能时，连结的全部技能的PP值均减1，当其中一个的PP值为0

江佳骏	任天堂最好不要总是打软件这张牌，强调游戏性的同时，不应该放松对机能的要求，但愿GBE能超越PSP。
读者资料	男，18岁，福建省龙岩市曹溪镇溪园A楼306，邮编：364000

时,连结技发出不能。技能一旦连结，则不能单独使用，如何运用好连结和单个技能就考验各位的战术能力了！

注意宠物特性

在宝石版开始增加的精灵特性在本作再次得到了延续，比如小拉达和皮皮犬的逃足——打不过就跑，比如尼多娜的毒针，受到普通攻击时一定几率陷入毒状态等等，都是非常讨厌的效果，对战斗也起着不一定的影响，因此在战斗时最好还是把这些因素尽可能的全部考虑进去，以保证战斗获胜、冒险成功、委托达成的万无一失。

冒险必备——道具须知

道具是在不可思议的迷宫中求得生存的必要条件之一，口袋中原本熟悉的各种道具再次登场，让我们的救助队员带着道具去帮助更多的人吧！

●道具的作用：恢复HP、满腹度和异常状态；使用道具进行正面攻击；使用道具进行远程攻击等等。

●道具的种类：很多，可以分为辅助冒险和辅助战斗两大类。例如：

果实类，例如リンゴ，恢复满腹度；

营养饮料类，例如ピーピーマックス，恢复技能PP值；

矿石类，例如あかいグミ，增加满腹度及上限，对应不同系的宠物；

石头类，例如ゴローンのいし，作为战斗道具投掷使用；

种子及果实类，例如オレンのみ，回复各种状态；

头巾类，例如モモンスカーフ，提升能力或者防止异常状态；

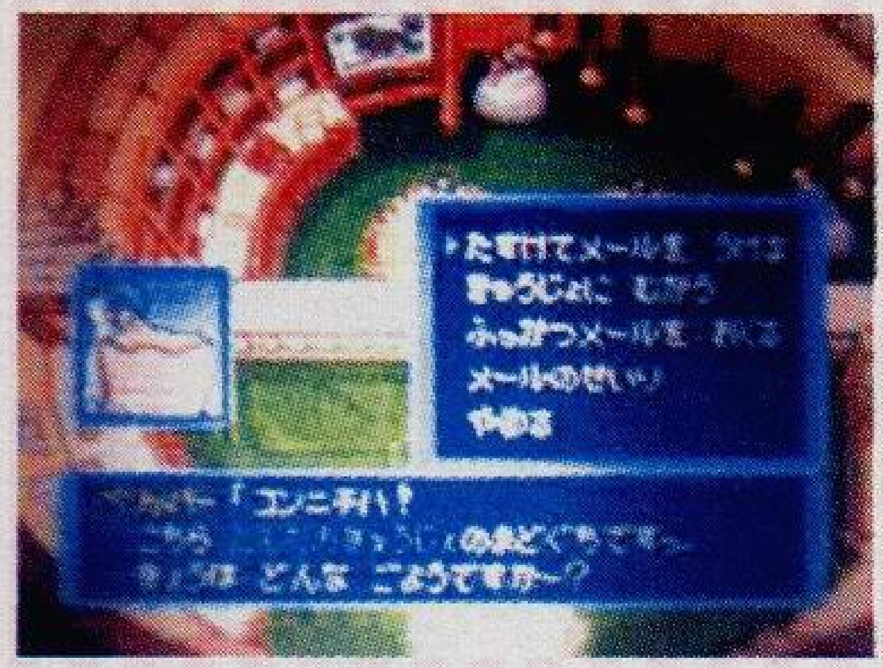
其他类，例如あなぬけのたま，辅助战斗或冒险；

技能训练机类，例如まもる，让自己的怪兽习得新的技能。

●道具的使用：在迷宫中打开你的道具栏，救助队所携带的所有道具都在这里了，注意，在道具栏中最多存放20个道具,而在这20个道具以外你的每位救助队员还可以每人携带一个道具，并且在战斗中进行使用——既可能是对其自身使用，也可能是帮助你使用，所以别忘了让你的队员带上各自的物品哦——顺便说一声,既可以在宠物状态栏里选择携带道具（わたす），选择要带的道具，也可以在迷宫冒险的时候让身上没有携带道具的宠物踏上道具所在位置，它会自动把道具携带在身上。

此外，道具不仅是迷宫的必要条件，有时也是被委托的内容之一，比如要求你找到某种道具，送到一个迷宫的3F去，但如果在冒险途中你把委托要求的道具用掉了或者遗失了，那么这次委托自然不能算是成功了……

通信系统详细说明



众所皆知,口袋系列的游戏一向都以通信为主要要素之一，比如交换、对战,都是前作中游戏通信的主题,而到了本作,通信依然起着十分关键的作用,不过主题已经稍有改动,那便是：救助！

通信救助

由于救助队的游戏特殊性，玩家要在一个充满无穷变化的未知的世界中进行冒险，这里

韦荣洁	机不在好，有电则灵；卡不在多，好玩就行；斯是陋机（GBA），唯吾德馨。
读者资料	男，16岁，广西省武鸣县武鸣高中309班，邮编：530100

面包含了太多的不确定因素，考验的不仅是玩家的耐心和实力，甚至更是对玩家运气的一种考验……一旦哪个因素没有处理好倒在迷宫内将面临巨大的损失：道具全丢……金钱归零……除了在进入迷宫之前把重要的东西先交给银行、寄存店保管外，万一在迷宫中不幸落难，还有没有其他的解救方法呢？有！那就是通过强大的通信系统向其他人求救！救了那么多人，也该有人来救我了！

通信步骤

① 求救人员：倒地后请选择菜单中“ともだちきゅじょ”中的“たすけてもらう”，然后选择发送求救信件“たすけてメール”，就进入等待了！

② 救援人员：开机后选择菜单中“ともだちきゅじょ”的“きゅうじょにいく”，选择接收信件“たすけてメール”，接着就可以选择“ワイヤレスつうしん”，再选择读取存档进入自己的游戏进度。前往大嘴鹏鹈联络所，和邮桌左边的大嘴鹏鹈对话，选择“きゅうじょにむかう”，这时就开始你的冒险旅途了！经过长途跋涉终于到达落难人的落难地点时可以看到他正在那里等你，此时跟他对话选择“おたすに”带他一起返回联络所就是救助成功了！返回后，还是跟左边的大嘴鹏鹈对话选择发送平安信件“ふっかつメール”，就可以送落难的精灵回去了！

③ 求救人员：救助成功后，选择菜单中“ともだちきゅじょ”的“たすけてもらう”，

再选择接收平安信件“ふっかつメールをうける”。接下来只要在“ワイヤレスつうしん”选择接收“ふっかつメール”就成功获救，继续开始迷宫的冒险了！

注意，在通信完成后，救援方可以获得一封来自求救方的感谢信，而且同样可以获得排位点，所以只要不断帮助别人同样是可以使自己的救助队更加强大的！

密码救助

如果没有朋友在身边怎么办？通信措施不完全的时候怎么办？难道不幸倒在迷宫的人只有等死了吗？道具全丢金钱归0！OH！NO！为了解决这一问题，不可思议迷宫保留了密码救助的办法，只要通过菜单中ふしぎなメール神秘信件的发送就可以实现了。不过通过这种方式的救助是不会有感谢信的哦！

DS和GBA版之间特有的救助方式

当然，由于DS和GBA本身没有可以使用的直接通信系统，因此就要靠把DS卡和GBA卡同时插在同一台DS上才能实现了！

当DS版是求救方时：

在迷宫内倒地时选择求助，关闭DS，把求救的DS卡和救援的GBA卡同时插入DS，开启DS并先选择DS版游戏，在开始菜单中选择“ともだちきゅじょ”的“たすけてもらう”，再选择“たすけてメールをおくる”，然后选择“たすけてメール”中的“タブルスロット”，自动存档，完毕后就可以重启DS了。重启后选择GBA版游戏，直接读取进度，同上面说的去联络所接收求救信到指定地点解救朋友，成功后回到联络所处，存档即可。再次重启DS，读取DS版游戏，在开始菜单中选择“ともだちきゅじょ”的“たすけてもらう”，接收平安信件“ふっかつメールをうける”，再选择“タブルスロット”，接下来只要选择“ふっかつする”就可以从被击倒的地方开始继续冒险了！

当GBA版是求救方时：

同上类似，倒地时选择求助，存档后重启，在DS版中选择“ともだちきゅじょ”的“きゅうじょにいく”，再选择“たすけてメールをうける”，在“タブルスロット”选择接收求救信“たすけてメール”，读取存档，去联络

陈立峰	我们应该享受游戏，而不应该把它当成负担。
读者资料	男，18岁，广西省昭平县西宁南路15号，邮编：546800

所接收求救信去救朋友，成功后返回，存档关机……注意！此时重启机器仍然要启动DS版本！因为现在还没发送平安信！在DS版开始菜单中选择“ともだちきゅじょ”的“きゅうじょにいく”，再选择“ふっかつメールをおくる”送出平安信，最后选择“ふっかつメール”的“タブルスロット”让自己的救援精灵去协助冒险，自动存档后就可以再次重启DS了。读取GBA游戏，在开始菜单中选择“ふっかつする”就可以继续“危险”的旅途了！

无论是哪一方是救援者，使用这种方式进行救助完毕后也都会获得一封感谢信哦！

此外，对于DS用户而言，还可以将DS带到大街上去玩，充分发挥出无线通信的优势！一旦发现有同伴在附近的时候，还将有新的迷宫、新的要素得以追加哦！这样的好事千万不要错过，拿着你的DS，带着不思议的迷宫，到人多的地方去找寻更多的不可思议的惊喜吧！

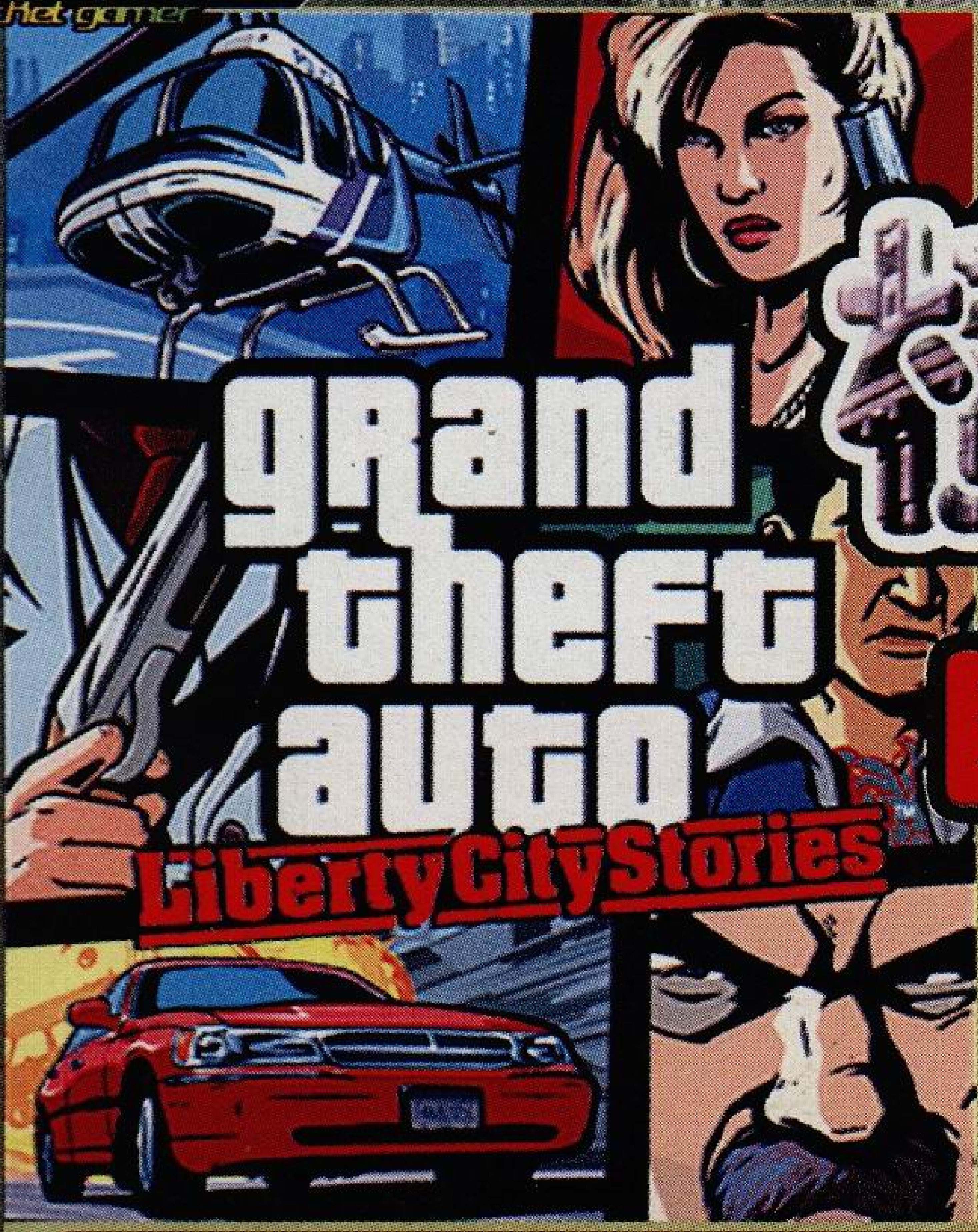
时代在变，口袋的游戏也在变。笔者对口袋系列和不可思议系列的游戏都十分喜欢,这次《口袋妖怪不可思议的迷宫》两个系列完美结合的产物自然不能放过！说实话，口袋给本人的感觉一直都是正统RPG的游戏，不变的战斗系统，固定的剧情，变态的宠物收集……但这次的不可思议迷宫却是真正让我感觉到了新意。从第一次接触GB上《风来的西林》开始，本人就逐渐对这种不会重复的冒险开始着迷，因为你永远不知道下一层有怎样的惊喜和惊险在等待着你，在这样的迷宫中光有实力是过不去的，有时候甚至你的运气会比实力还重要。很多人抱怨这种游戏难得变态，所以望而却步，为了避免这一点，任天堂很聪明的对游戏进行了调整，无论是进入迷宫不会自动存档，在迷宫时倒下时可以选择存档等待救助或者不存档从进入迷宫前的状态开始，还是出了迷宫以后主角的等级不变,这一切看似与不思议游戏的一贯风格不符合，甚至有些不可思议游戏的老玩家以此为由而否认它是不可思议系列，但正是这巧妙的调整，降低了整个游戏的上手难度，让更多的人能加入到这个游戏中来，同时享受到口袋的乐趣和不可思议迷宫的奇妙——另外个人不认为迷宫难度降低了，里面的那些宠物没那么好对付，何况还不知道有没有隐藏迷宫；而相对的，仍然保留了口袋游戏中诸如战斗技能、PP上限等经典设定，让已经熟悉口袋传统作品的人还能找回“口袋的感觉”，而那同伴系统估计又要让众多的宠物收集狂人们疯狂一段时间了！不过还是要说点美中不足的地方，就是DS的触摸作用，虽然很有意思，但对于早已熟悉键位操作的笔者而言反而有些手忙脚乱的感觉……双屏的

作用倒是充分体现出来了，无论是地图还是队伍状态都很有帮助，省下不少开菜单的麻烦了！毫不夸张地说，这次的《口袋不可思议的迷宫》是两个系列作品的完美产物，如果喜欢A·RPG以及冒险的玩家绝对是值得推荐的游戏。希望口袋能与更多的经典作品结合，我相信口袋的魅力会在更多的领域内继续演绎不灭的神话！

上文介绍了《口袋妖怪不可思议迷宫》的基本操作和入门，两个版本详细的攻略、秘籍和金手指等请期待下期的《不可思议迷宫攻略之攻略篇》。

文/PMGBA genius

袁剑飞	我好后悔买了PSP，除了《天地之门》外就没什么好玩的RPG了。
读者资料	男，20岁，辽宁省大连市中山区武昌南巷十九号东山大学公寓二部，邮编：116001



横行霸道
自由都市故事

PSP	横行霸道 自由都市故事	
Grand Theft Auto Liberty City Stories		
ACT	Rockstar	美版
49.99美元	2005.10.24	1~6人用
181KB	17岁以上	对应网络

凭心而论，这的确是一款好游戏，也是PSP上近期难得的大作。虽然它还有着诸多的不足，例如在PSP的液晶显示器上玩起来会有非常明显的残像，游戏中频繁读盘而导致会不时有画面被卡停住的情况发生等等，但是作为一款掌机上的游戏，这些缺点玩家完全可以接受。显然人们更关心的还是它的内容，饱受争议的游戏主题也顺理成章的从家用机版本上过渡到掌机平台上来，作为首款掌机上的GTA（GBA版的我们可以忽略了），Rockstar对本作的出货量还是进行相当谨慎的控制。即使有人会说这款游戏太过血腥，太过暴力，甚至是有色情成份。我们都应该抵制它！可是笔者却只想从一个游戏的角度去审视它，至少作为一款游戏，它是出色的，也是被数量众多的玩家所承认的。在游戏中到处都可以感受到制作厂商精雕细琢的场景和情节。庞大的世界观，众多的主线、分支任务以及最大限度保持的画面音效素质，构成这个掌机版的GTA，就冲厂商的厚道，我们就该鼓个掌，叫个好了！

1、当前时间：游戏中的时间是按跟现实中成一定比例流逝的
2、防弹衣
3、HP量
4、当前使用武器和子弹数
5、当前金钱数
6、警戒度
7、小地图：其中红色为敌方标志、蓝色为己方标志、黄色为目标地点；当标志为三角时表示不在可视范围内，方块时则在可视范围

李超波	你是电，我是光，你是唯一的神话，我只爱你GBA SP。
读者资料	男，14岁，广西南宁市新阳南路永和福景园B栋二单元108室，530003

关于GTA的世界

在GTA的世界中没有所谓的正义和邪恶，能够活下来的人永远都是对的。这是一个是非颠倒，尔虞我诈的社会，作为一名黑帮分子,要尽可能的保护好自己，并且杀死所有阻挠自己的势力。游戏设置了多种可供玩家使用的武器、交通工具等，在完成主线流程的过程中，各地军火店中的武器种类会不断的丰富起来,当然这些都需要玩家花钱去购买；GTA中另一个非常重要的要素就是车，可以说在这个游戏中，有70%以上的时间是在车中度过的。GTA制作的专业就在于它可以让玩家非常明显的感受各种不同车辆驾驶起来的异同点，尤其是在私家车泛滥的欧美地域，他们对于真实的驾车感觉还是非常看重的。夸张点说，将本作的驾驶部分单独提出来，都可以制作成一款竞速类游戏了。

游戏中主角除了做主线、分支任务外，还有经常要光顾的两个场所：一就是警察局,另一个理所当然就是医院。如果玩家过分暴力的行为被警察看到的话,就会视情节的严重程度出现警戒星,星的数量越高,警方对主角的抓捕力度就会越大。消除警戒星的办法有以下几种：一是在大地图中吃到消除星星状的道具,或者到喷漆店将自己的车子换个颜色,再就是回家换身衣服重新做人……有时发生固定情节也可以消除警戒，但是这种方法并不适用于情节非常恶劣的情况下。不要妄想将所有警察都打死，邪恶是不可能战胜邪恶的～不管怎么说主角都是血肉之躯，面对的不是飞机就是大炮，难免有个磕磕碰碰，断胳膊断腿的事……所以住进医院也是再正常不过的事了。游戏中一旦死亡就会任务失败，再出来的时候就是在医院门口了。无论是被捕后从警察局出来还是身亡后在医院复活，主角Toni身上的东西都会被清空，而金钱会被减少100美元。如果是在任务途中失败，则可以乘坐指定的出租车快速来到任务的触发地，这也算是游戏中比较人性化的一个设定吧。

作为系列的最新作品，又是登陆掌机平台，本作在画面音效等方面的表现都是可圈可点的，厂商的制作态度如此认真的确让许多翘首等待的玩家感到欣慰。虽然它并不完美，可是能够在掌机上体验到这样的作品，就已经让人感觉到很满足了。（作为一款“18禁”游戏，本刊无责任建议：18岁以下的读者请在家长的陪同下观看此文……）

全任务剧情攻略

第一章 Portland Island

黄昏的余晖撒在寂寞的街道上，冷风从稀散的人群间传过,透出一丝的寒意。到处充斥着惊恐和不安，昏暗的空气中凝结着悲凉与血腥。在这个自由都市中，所谓的自由却并非真正的自由，要想活下去，就必须握紧手中的武器同命运相抗衡。

电车缓缓驶进站台，一个神情憔悴的男子走了下来，在他的脸上布满了对未来的憧憬和迷茫。这个男子的名字叫作Toni，作为自由之都黑势力之一Leone的成员，为了家族的发展Toni曾经花费过不少的心血,也正因为如此几年前才因为犯下了事而被迫背井离乡，现在他又回到了这个城市。在他认为以自己的资历和对集团做出的贡献,这次复出以后一定可以得到丰厚的回报，至少应该得到他本该拥有的——老板的器重和家族中人的认可。可是在这样的一个黑白颠倒的社会里，谁又能准确

张国策	无聊生活中，因为有了掌机相伴，才更精彩。
读者资料	男，19岁，山东省济南市天桥区北刘家庄44号，250001

的了解到未来的情形。他匆忙在公共电话厅联系了一下，就决定去见曾经也是现在的BOSS、Leone的头目Salvatore Leone。

在宽敞明亮的办公室里，Salvatore亲切地接见了Toni，两个人就像是多年未见的至交好友一样，可是Toni心里很清楚，眼前这个挺着啤酒肚，面容慈祥的中年男子他到底有多么心狠手辣。表面上的客套并不足以排除他心中的不安。果然Toni只是被Salvatore安排给他手下一个名叫Vincenzo的人那里做事，此人对Toni不屑一顾，在他的眼里Toni只不过是一个再普通不过的小喽罗，甚至他认为Salvatore让他来安排Toni在这里的工作吃住等事务对他来说都是一种侮辱。可是没有办法，老大的话终究是命令，他极不情愿的将Toni从Salvatore那里带出来。

MISSON 1 HOME SWEET HOME

接收地点 无

报酬 100美元

Vincenzo打算将Toni带到给他安排的住所去，乘坐Vincenzo的轿车来到地图上黄色标志的位置。这里就是以后Toni的家了，显然Toni对于这样一个既小又脏的场所相当的不满，但是迫于目前的境况根本没有办法反抗，只好忍气吞声地住下来。上楼换上了Leone成员的制服——一身还算体面的旧式西装，之后回到楼下驾车将Vincenzo送到Atlantic Quays他所在的住所，临走前Vincenzo还没忘了数落一下Toni，他说现在Toni所住的地方的房钱都是他给垫的，所以Toni从现在开始就要帮他做事来赚回这些钱来。Vincenzo的言语相当的刻薄，就好像在训斥一只狗，Toni再次将怨气往肚子里咽，他清楚得很，现在他唯一能做的就是多做一些事情，积攒一些实力，这样以后才可能有翻身的一天。

攻略要点：完成这个任务后就可以到Vincenzo这里来接任务了，地图上V字标志就是Vincenzo所在的位置。

MISSON 2 SLACKER

接收地点 Atlantic Quays（Vincenzo）

报酬 100美元

回到Atlantic Quays，刚进入Vincenzo的办公室就看见他的一脸怒气。原来他的一个在北唐人街做事的手下已经数天没有音信了，更没有一分钱的入账，这使得Vincenzo非常恼火。他命令Toni将这个人带回来。来到St.Mark’s district，那个黑人手下得知Toni的来意后谎称自己生病发烧了，所以无法去上班，可是Toni并不管那么多，他的任务只是将他交给Vincenzo处理。在回来的路上那个黑人才告诉Toni他不去上班的真正的原因，原来现在的唐人街已经不再是Leone掌控的区域，而是另外一个黑帮势力Sindaccos在控制，他根本就不敢过去，否则就会被杀死。

攻略要点：驾车到St.Mark’s district去将Vincenzo的黑人手下接回到Vincenzo的住所。

MISSON 3 DEALING REVENGE

接收地点 Atlantic Quays（Vincenzo）

报酬 500美元

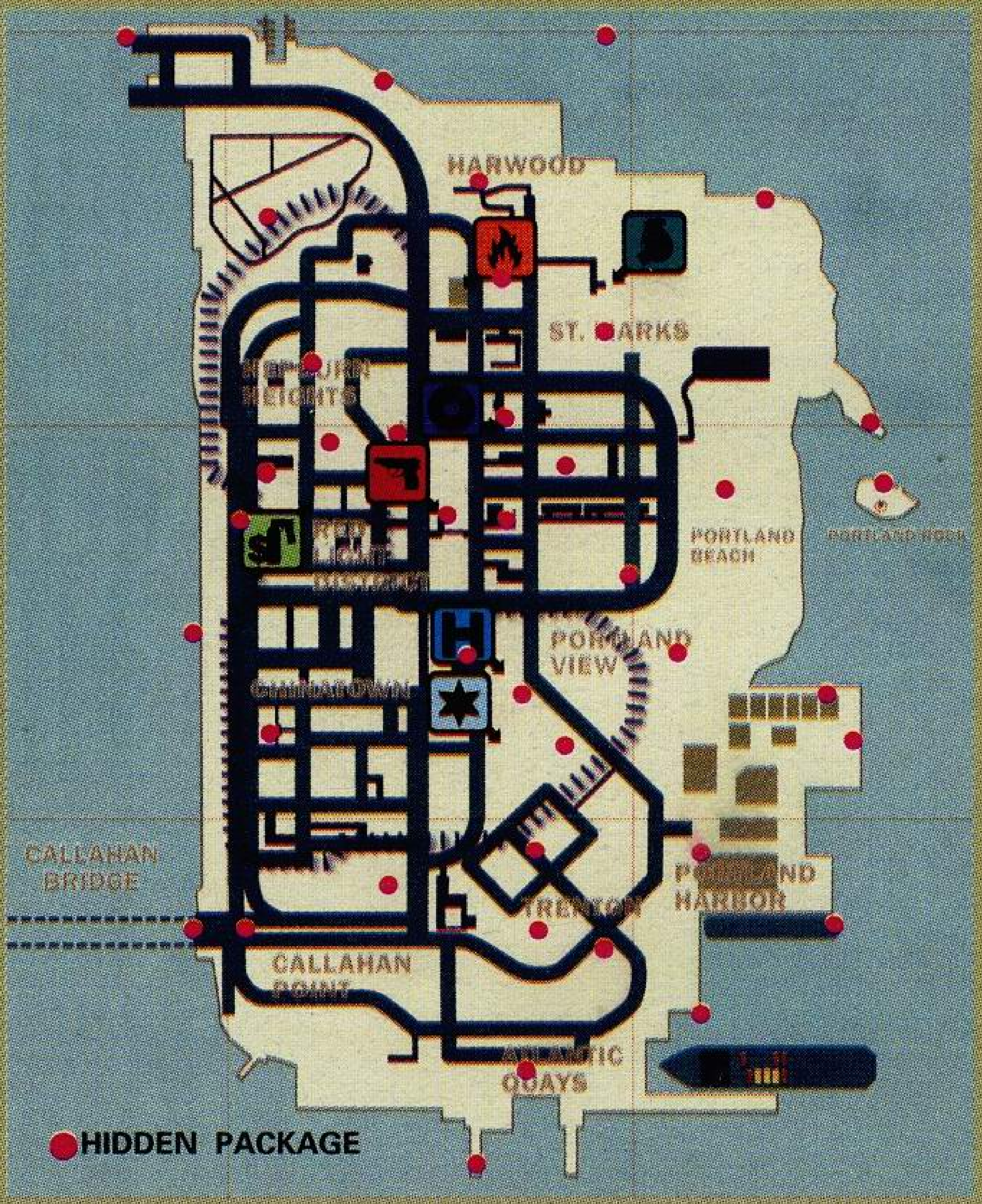
Toni进入房间时，Vincenzo刚好在厕所中方便。他隔着门对Toni大声斥责说，上次的那个事情还没办利索，可是Toni却竟然还可以如此的安逸。原来那个黑人手下一回到唐人街他的原工作地点就被人用砍刀砍死，凶手正是Sindaccos的人，他们现在不仅占领了原Leone的地盘，更是在那里肆无忌惮的做生意。这件事让Vincenzo极为恼火，他命令Toni去教训他们一下。

攻略要点：到达目的地前可以先到唐人街里拿到一个砍刀，然后去找地图上有红点标示的位置，那里有三个Sindaccos的人，连打再骂地将他们三人砍死就可完成任务。

MISSON 4 SNUFF

接收地点 Atlantic Quays（Vincenzo）

报酬 400美元



葛亮 谢谢上帝的恩赐，让我在这年龄段中体验到了青春的价值，人生如游戏，游戏似人生。
读者资料 男，22岁，河北省廊坊市广阳区万庄石油安居小区8-4-4，065007

JD O’Toole本来一直是在Sindaccos下做事，他委琐的经营着一家色情俱乐部。Vincenzo最近得知他想要投靠到Leone这边来，他要利用JD目前在Sindaccos中还有一席之地的机会，把他当作卧底找机会再教训一下Sindaccos。但是现在唯一的障碍就是有几个Sindaccos的眼线一直在盯着JD，Vincenzo要求Toni去干掉他们！

攻略要点：首先驾车来到Ammu-Nation武器店购买一把手枪，然后到下一目标地将Sindaccos的几个眼线全部干掉，并从其中一个人的尸体旁边找到一部手机，突然手机响起，电话的另一端就是JD，刚才的那一幕竟然已经被他用摄像机拍录下来，不过他保证不会把录像带传播出去，当Toni质问他所欠的钱时，他解释说先用Sindaccos的那辆车来作暂时的抵押，等有了钱马上就会还上，不过使用前要先将车身重新涂一遍漆，否则会被Sindaccos的人认出来。将车开到Pay’n’Spray花100美元做一次喷漆就可以完成本任务。

MISSON 5	SMASH AND GRAB
接收地点	Atlantic Quays（Vincenzo）
报酬	1000美元

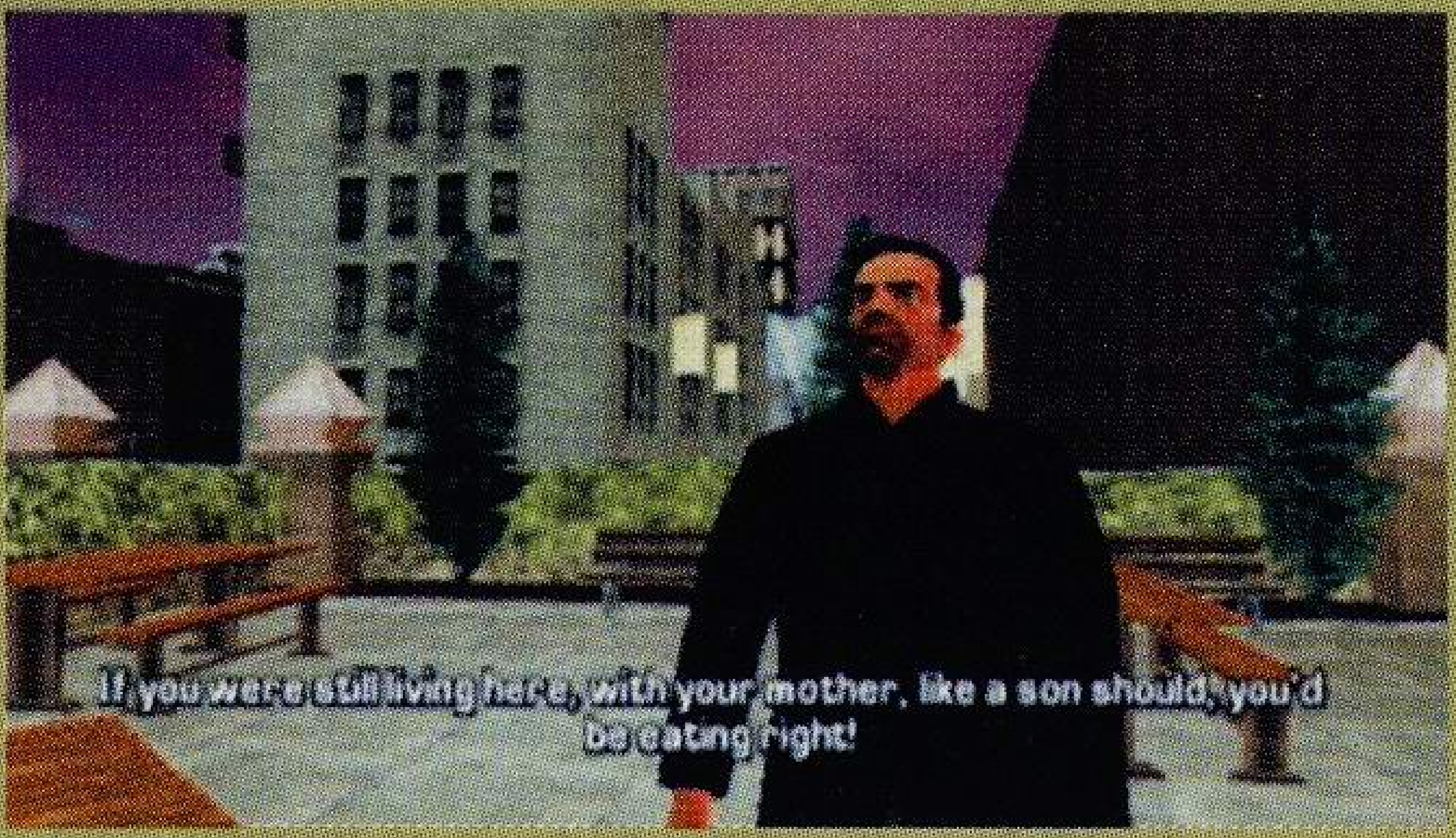
Vincenzo的几个手下因为没有经验竟然在做交易时被警察包围了，现在因为无法突围而被困住。Vincenzo对这几个人的无能感到极度的不满，这次他交给Toni的任务就是将这几个白痴一样的家伙给救回来。

攻略要点：首先要找一辆可以坐下四个人的车，最好耐撞一点的。画面的右侧会有提示，蓝色的槽代表的是目前那些人的生存状态，如果在减到底前还没有赶到的话他们就会因为没有坚持住而被警察击毙。开车到事发点将众人接走，摆脱警察后到Pay’n’Spray将车改装，这样就可以大摇大摆地将人送回到Vincenzo处。

MISSON 6	HOT WHEELS
接收地点	AtlanticQuays
报酬	无

再次见到Vincenzo时Toni感到有些意外，今天的Vincenzo并不像平时那样飞扬跋扈，虽然骨子里透出一股让人感觉很难受的傲气，但这一次Vincenzo几乎是哄着Toni去为他做事。本次的任务很简单就是帮Vincenzo把他的一辆车开回来。虽然Toni觉得中间有些蹊跷，可是作为自己上司的命令只好照办。

攻略要点：开到目标地会找到标有蓝色箭头Vincenzo的跑车，就在Toni打算离开的时候突然



从四面八方冲过来好几辆警车，他们将Toni包围起来，没有办法只能先将该死的警察摆脱掉。此时的警戒度为三颗星同上一任务相似，这里也要在没有警车跟着的情况下到Pay’n’Spray给车喷漆，这样才能消除警戒。再次将车开到目的地，Toni现在已经是怒发冲天，正想找Vincenzo好好理论一下。突然Toni的手机响了，果然是Vincenzo打来的。Vincenzo开门见山的就问自己的车怎么样了，丝毫不担心Toni的安危，Toni实在是忍无可忍了对Vincenzo破口大骂，斥责Vincenzo故意陷害自己。Vincenzo非但不觉得理亏，还一口咬定这件事跟自己无关，并且反过来对Toni说他目前的一切都是自己给的，理应为他来卖命。Toni觉得跟这种忌贤妒能的小人没什么好说的了，将电话挂掉，他决定将Vincenzo的车毁掉，以此来惩罚他。接下来将车开到垃圾场碾碎就可以完成任务。

Toni的手机响了，原来是妈妈打来的。（黑社会的妈妈貌似也好凶）她对于Toni回来自由之都这么长时间都不去看她这件事相当的不满。并且命令Toni马上去她的住所去见她。

（下面是分支剧情，可以去妈妈那里，地图标志为“C”，或者是去JD O’Toole那里接任务，标志为“J”，本篇攻略是以先去妈妈那里为主线进行的。）

MISSON 7	SNAPPY DRESSER
接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	100美元

回到妈妈的住所后，妈妈仍然还在为Toni一直不给她打电话而生气，并且她也不想见Toni，她认为一个不给妈妈打电话的人不会是个好男人，并且还特意提到了Giovanni Casa这个人，他就是好男人，只因为他每天都给妈妈打电话。（寒一下这个理由……）Toni为了证明Giovanni Casa不是一个好男人而去收集材料。

攻略要点：首先到住所地取得照相机，之后驾车来到Casa’s deli，这里会看到Casa刚巧从房间里出来，跟上他的车，但是不要离得太近否则就会被发现。途中他会将两个浓妆艳抹的女人接

董凯	前有DS，后有SP。望口袋是空空，独沧然而泪下。
读者资料	男，22岁，天津市红桥区宁字沽54号（消防29中队），100131

上车。一直跟踪他的车到郊外，Casa将车停在一片空地后竟然跟两个女人做起了非常委琐的事情，用相机将这一幕照下来后将照片交给妈妈就可以完成任务。

MISSON 8	BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA
接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	无

虽然拍到了别人的委琐照片，可是仍然无法让妈妈对Toni的印象有所改观。她对于自己的儿子将时间花费到偷拍别人这件事上相当的不屑，并且还认为Toni是个胆小鬼，并不像是一个真正的男子汉，而像一个女人。为了向母亲承认自己，Toni决定去唐人街杀死几个黑势力的人以此来证明自己的勇气。

攻略要点：驾车到唐人街，这里一共需要杀死两拨敌人，第一拨是在唐人街里，进去可以找到；另一拨则在外面的一辆车里，开车逼迫它停下然后将里面的人杀死即可。

MISSON 9	GREASE SUCHO
接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	1000美元

“鏖战”归来，妈妈仍然不满意。各种刁难刻薄的话还是络绎不绝的传到Toni的耳中。（这是什么妈妈啊……）Toni说为了妈妈可以做任何事，于是她又提出了新的要求，去参加一场赛车比赛，而且必须要打败Sucho拿到冠军。

攻略要点：参加比赛必须要用轿车，按照地图上给出的黄色光圈中的箭头行驶，拿到第一名后就会出现跟Sucho一对一的比赛，将他从车中逼出来后射杀之就可以完成任务。

MISSON 10	DEAD MEAT
接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	500美元

再次见到妈妈时，她仍然没有平息心中的怒气，原来因为上次偷拍Casa的事情，他不再交纳任何保护费了。妈妈要Toni去好好教训他。

攻略要点：见到Casa后将他带到锯木厂，在车上Casa好像有些不好的预感，一直在跟Toni套近乎，并且保证说会把欠的保护费都交上，但是Toni根本不去理会他。到了锯木厂后从背后接近他用斧头将其砍死，此时锯木厂的员工报了警，门口有许多警察封锁了现场，驾驶着装有Casa尸体的汽车设法摆脱他们，之后将Casa尸体送回他的饭馆里。（注：此处情节因为太过血腥，描述过程跟原文有些出入，请读者大人谅解。）

MISSON 11	NO SON OF MINE
接收地点	Ma Cirpriani（Mama）
报酬	无

即使Toni做了如此多的事，想要得到妈妈的信任。但是她似乎骨子里就非常讨厌Toni。最后竟然说不想要他这个儿子了，要杀死Toni！（世界上真的有这样的母亲吗？）面对从四面八方包围过来的妈妈手下的杀手，Toni此时的心情该有多么的凄凉……

攻略要点：将母亲的杀手全部打死，一共有五批人，需要利用好地形与敌人周旋。打死敌人后要第一时间拿到他们身上掉下的武器。楼梯旁边有一个补血道具HP不够时就去补给一下吧。

面对如此心狠手辣的母亲，Toni也失去了重新回归家族的信心，没有办法他只好去JD O’Toole那里碰碰运气。

MISSON 12	BONE VOYEUR！
接收地点	Red Light District(JD O’Toole)
报酬	500美元

现在的JD只是暗地里为Leone做事，所以也不可能跟穿着一身Leone家族制服的Toni混在一起。回到家中将制服换成便服后来到JD的住处，此时的JD穿了一身极为变态的衣服，Toni对于他的这种恶趣味显然已经习以为常，更关心是什么时候他才能将钱还给自己。说到正题后JD仍然没有收敛起他那让人感到恶心的笑脸，他换了一身衣服

沈湛	看了45期聊天室江苏于洲朋友苦于已绝版的《口袋迷》，甚感动，想把我的送他。请小编让我上边角栏告诉他好吗？
读者资料	男，17岁，北京市苹果园中学高三（9）班，100041

后决定跟Toni一起去收费。

攻略要点：在一定的时间限制内跟JD乘车在Red Light District 周围寻找他手下的妓女，从她们那里收取工钱。有些在地图上是有标示的，而有些必须将车开到附近时JD才会指给Toni看，其中有一个妓女在交钱过程中会遇到匪徒的抢劫，需要下车将匪徒打死将钱再抢回来。

MISSON 13 DON IN 60 SECONDS

接收地点 Red Light District(JD O' Toole)

报酬 1000美元

Toni刚来到JD那里竟看见他慌张的表情，他要求Toni马上帮他一个忙。不知道什么缘故，警察突然注意到了他的行踪。而现在Salvatore就在他这里，不能被警察抓到Salvatore，虽然Leone有负于自己，可是作为自己曾经的BOSS，Toni还是顾及到以前Salvatore对自己不薄而决定帮助他脱险。

攻略要点：出门后马上进入目标车，想办法甩掉警察后,将Salvatore带到他自己的住处即可。获救的Salvatore对Toni刮目相看，对于之前Vincenzo如此的怠慢toni也感到非常惋惜，他保证今后会对Toni加以提拔，Toni只要有困难就可以去找他，他会像一个亲叔叔那样对待Toni的。

MISSON 14 A VOLATILE SITUATION

接收地点 Red Light District(JD O' Toole)

报酬 1000美元

Toni来到JD这里后，发现他躲在家中不敢出来，在Toni的追问到才知道，今天有一个重要的碰头会由Leone举行，而Sindaccos打算趁这个机会炸掉Leone的赌场，不想惹祸上身的JD当然只会躲在家里了。为了不让Sindaccos的阴谋得逞，Toni再次孤身救险。来到目标地Leone的赌场Casino门口，Toni又接到了JD的一个电话，他提醒Toni说，Sindaccos的人已经到达赌场了，Toni的任务就将其找出来别消灭他们。

攻略要点： Sindaccos开始会用人体炸弹来威胁Leone的赌场，一定要在其靠近前就消灭掉他们。最后对方会开来一个装有炸弹的大卡车，这个比较难对付，要尽可能地阻止他的靠近，一旦阻止不了可以在一定时间内将卡车开走，但是要尽快地从车中跳出来。

MISSON 15 BLOW UP ‘DOLLS’

接收地点 Red Light District(JD O' Toole)

报酬 1500美元

因为上次Sindaccos对Leone采取的大规模破坏行动，激怒了Leone的高层，他们决定组织一起报复行动，JD告诉Toni说Sindaccos经济的命脉主要来自去他的夜总会——“The Dolls House”的收入，如果把它给除掉，对于Sindaccos的打击将是致命的。

攻略要点：驾车来到在SAINT MARK’S的炸弹安装厂，装好炸弹后来到地图上黄色标志的夜总会The Dolls House那里，中间不要让车受到过多的碰撞，否则炸弹会有爆炸的危险，驾驶炸弹车冲进有人把守的小广场中将车停在黄色光圈中，然后马上离开汽车，跑到安全的地方按○键引爆炸弹，随着一声巨响诺大的建筑物转瞬间被炸成平地。

MISSON 16 THE OFFER

接收地点 Portland Beach(Salvatore)

报酬 500美元

当Toni再次回到Salvatore的别墅时，发现面前这位在黑白两道都叱诧风云多年的老油条，如今竟然也有如此失落的一面，这个世界上也有能让他如此的烦愁的事情。在冗长的交谈中Toni才了解到原来是跟码头的同盟工会首领Jane Hopper发生了一些矛盾， Toni决定代表Leone去找这个女人谈判。当Toni来到这个码头时，就有大批的工人包围过来， Jane显然对Salvatore和Leone都没有什么兴趣，只轻蔑了抛一句，“谢谢你们之前的资助，不过我现在没兴趣陪你们玩。”就走了，而Toni接下来要面对的是大批想要致他于死地的码头工人。

攻略要点：本关的任务就是逃命，开始遇到的敌人都是没有武器的，所以不用害怕，沿着海岸线向北跑，直到Portland Beach逃出对方的领地即可完成任务。

MISSON 17 HO SELECTA!

接收地点 Portland Beach(Salvatore)

报酬 500美元

Salvatore为了可以跟Jane拉好关系，决定让Toni帮忙去找几个妓女送给她手下的人享乐。

攻略要点 ：本关要在规定的时间内将六名妓女送到码头，因为时间比较紧，一个人一个人送显然不够现实，最好在接任务前先准备一个带后蓬的大车停到Salvatore别墅的门口，用这个车去找人一次可以装三个，然后一起送到码头，这样两次就可以完成任务。有些妓女在车里正在和人“交易”需要将里面的人打死再将妓女带走。

MISSON 18	FRIGHTENERS
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

虽然Toni的努力起了一些效果，Jane对于Leone已经不再那么抵触了，可是她的手下仍然有些顽固分子。这次Salvatore交给Toni的任务就是去教训一下那些不顺服的家伙。但是只要打他们一顿就好了，不要打死。

攻略要点：地图上有三个红色的标志，需要教训的三个人都在车内，需要先将他们逼下车，然后再拿拳头揍。三个人里最多允许有一个人被误杀死。

完成任务后会接到一个女人的电话，原来是Salvatore的女人Maria，从Salvatore的电话本中找到Toni手机号的她，希望自己男人的这条新的“小狗”也能陪自己玩玩。（地图上新增“M”标志,可以在那里接到Maria给派的任务。）

MISSON 19	ROLLERCOASTER RIDE
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

Salvatore和Toni的种种努力最终也没有驾驭这个利欲熏心的女人,忍无可忍的Salvatore终于发怒了，他告诉Ton,是该给Jaone点颜色的时候了。

攻略要点：首先要快速来到目标地，将Jaone的司机杀死。换上司机的衣服后坐上驾驶室的位置等待Jaone出来。等她坐上车以后就开始我们的疯狂行动，画面右端有一个惊吓槽，驾驶汽车在街道上飞驰、碰撞都会使这个槽增长，这里注意不要有太多的碰撞，因为车子会因为禁不住而爆炸的。惊吓槽满了以后Jaone会彻底的臣服，再将她送到目标地就可以完成任务。

MISSON 20	SHOP’ TIL YOU STROP
接收地点	SAINT MARK’ S(Maria)
报酬	100美元

因为Toni没有第一时间赶到这里，结果被Maria抱怨了好久。今天的任务就是陪她去逛街，当然我们的 Toni只是个司机。

攻略要点：带着她来到第一处购物的地方，这个疯狂的女人竟然偷东西！对方报警后Maria跳上了Toni的车，此时的会出现一颗星的警戒，很容易就可以甩掉警察。接着到第二个商店中，Maria再次进行偷窃，此次的警戒变成三颗星，可怜的Toni必须要摆脱掉警察后才能带着Maria回到她的住处去。原来这个女人所谓的购物就是去寻找刺激，以Salvatore的财力她怎么可能会没有钱买东西……这个社会真是……

MISSON 21	TAKEN FOR A RIDE
接收地点	SAINT MARK’ S(Maria)
报酬	500美元

Toni的司机兼保镖生涯貌似暂时还不会结束，这次又要开车送Maria去她的手下那里进行一个交易。

攻略要点：驾车送Maria到达指定地点后，在对方车的交易过程中Maria遭到了挟持，在Maria的大声呼叫救命声中,Toni开始追赶对方的车辆。迫使对方停车后将里面的人打死救出Maria，再将Maria送回她的住处就可完成任务。Maria对于Toni奋不顾身营救自己的表现表示出了好感，一改之前的态度，甚至要求Toni上去喝杯咖啡，不过被Toni婉言拒绝了。

MISSON 22	BOOBY PRIZE
接收地点	SAINT MARK’ S(Maria)
报酬	无

再次来到Maria的住处，却不见她的踪影，除了窗台上留给Toni的一封信。因为上次的事情，Maria对Toni充满了好感，可是她喜欢恶搞的性格仍然依旧，这一次她将自己作为一个摩托车赛的冠军奖品，并且要求Toni去比赛将她赢回来。如果Toni不去做的话，让Salvatore知道这件事，不仅是她自己，就连Toni也会跟着倒大霉。看完信的

聂久远	世界上最卑劣的事莫过于“封印”了掌机迷的掌机。
读者资料	男，15岁，北京市密云县果园西里甲区2#5单元402，101500

Toni无奈的摇摇头，只能硬着头皮去迎合这个疯狂的女人。

攻略要点：首先要抢一辆摩托车去参加比赛，比赛时没有必要去追求速度，只要不从车上摔下来，一直保持中速就可以轻松过关。得到冠军后Maria想要以身相许，可是Toni的不解风情让Maria颜面尽失，她很快就甩掉了Toni跟着一个叫Wayne的人走了

Toni接到了Salvatore的电话，询问Maria的下落，他还抱怨说这个贱人只有在缺钱的时候才会来主动找自己，Salvatore接着说叫Toni尽快到自己的住所，他有新的任务要交给Toni来做。

MISSON 23	BIKER HEAT
接收地点	SAINT MARK’S(Maria)
报酬	1500美元

Toni决定在见Salvatore之前先找到Maria，结果当他在Maria家中的床上找到她时，她的脸和身上已经是伤痕累累。在Toni的一再追问下Maria才告诉他说这是Wayne打的。上次摩托车比赛的事情让Maria非常的不爽，郁闷之余她就去跟Wayne一起去发泄了一下， Wayne对Maria早已垂涎三尺，送上门来的女人当然不会拒绝。可是当他听说Maria心目中还有别的男人时勃然大怒，对Maria大打出手，更让Toni感到头疼的是，Maria竟然将她和自己说成是一对，还告诉了Wayne。他怒斥Maria所做出的愚蠢的行为，并且明确说明自己和她没有任何关系。如果这件事被Salvatore知道，他和Maria都是死路一条，从Maria那里打听到了Wayne的下落后，Toni匆匆离开。

攻略要点：到达唐人街的目标地点后会找到Wayne和他的一些手下，见到Toni后他会驾驶一辆摩托车逃跑，而剩下的人会极力阻止Toni。这里不要也骑上摩托去追，虽然Wayne跑的都是狭小道路，只能用摩托车通过，可实际上如果硬追的话难度相当的大。推荐驾驶一辆汽车后在他经过的路线上等待，运气好的话就可以将他从摩托车上撞下来，上去拿枪杀掉他，这样要比在摩托车上用枪打死他的可能性高得多。

MISSON 24	MISSION 24 OVERDOSE OF TROUBLE
接收地点	SAINT MARK’S(Maria)
报酬	无

搞定了Wayne后，Toni再次回到Maria这里，这个多事的女人竟然犯起了毒瘾，她要求Toni带着她去找毒品。

攻略要点：到达第一个目标地时竟然碰到了好多骑着摩托的Wayne的手下，因为Toni杀死了Wayne，他们都对toni恨之入骨。因为现在的Maria行动不便，Toni根本无法应战，只能带着Maria到处躲避摩托党的追杀。这里要经过几个目标地后最后将Maria送到Salvatore的别墅去，中间不要和敌人做过多的纠缠，他们的人是杀不完的，找一辆耐撞汽车一路开到底。

MISSON 25	CONTRA-BANNED
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1000美元

虽然Maria平安到达了Salvatore的别墅，可是“久别重逢”、“生离死别”的这对夫妻似乎一点都没有留恋对方的意思，Toni在双方谩骂和争吵中接过了Salvatore派遣的下个任务。

攻略要点：首先要找一辆可以最少乘坐四人的汽车到地图上指定的地点去接三个Leone的成员，之后带着他们来到Portland Docks。原来这是一场毒品交易，Salvatore安排Toni来进行交易显然是别有用心。对方对于Toni一行人迟到数个小时的行为显得相当的不满，还扬言说这是跟Leone的最后一次合作，谈判未果双方都亮出了家伙，似乎在黑帮交易中这种尔虞我诈的场面实在再常见不过了。突然远处传来了警笛声，到底是谁报的警现在已经没有人有时间去考虑了，双方乱作了一团互相射杀起来，趁这个机会一举消灭对方所有的人，然后坐上装有毒品的红色汽车，甩掉警察将车开回到Salvatore的车库。

这时好久没有联系的JD打来电话，这段时间Toni的所作所为他都已经知道了，更知道现在的

张添翼	“雪人”，没啥好说的，既便宜又好……吃。
读者资料	男，15岁，天津市南天正华苑小区安华里15号楼7门502室，300384

Toni深得Salvatore的器重，他半开玩笑的说即使高升了也不能忘了老朋友啊，他还有些事情想要拜托给Toni。

MISSON 26	SALVATORE'S SALVATION
接收地点	Red Light District(JD O'Toole)
报酬	1500美元

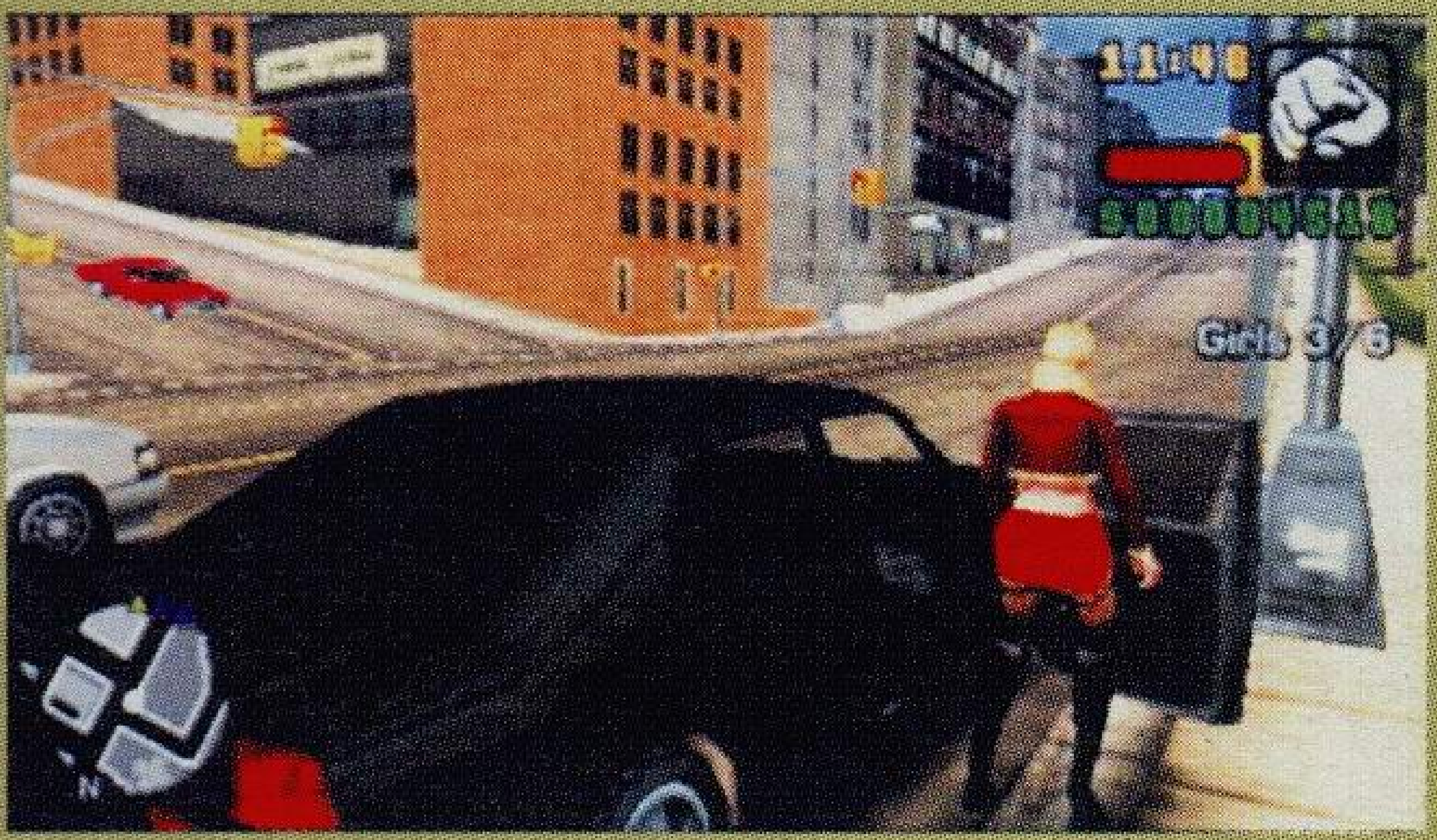
JD满面愁容地坐在门口的台阶上，当Toni赶来时他好像看到救星一样。JD慌慌张张地说了半天才把具体的事情告诉给Toni，原来是Salvatore在离开俱乐部的时候被Sindaccos的人给绑架了，现在下落不明。Toni在对JD废话连篇的行为指责了几句话后，马上跟JD一起出来寻找BOSS的下落。

攻略要点：出来以后就会受到Sindaccos的人的围攻，不要管他们抢一辆车后跟上目标车，通过对方车的"带路"，Toni和JD顺利找到了Salvatore被绑架后安置的地点，他们下个难题就是如何平安的救出Salvatore。对方发现Toni的行踪后会迅速将装有Salvatore的轿车开往垃圾厂，对方车的速度极快，所以这里绝对不能有半点犹豫牢牢地跟住目标车，争取在对方将车停在碾压机下等待机器将车抬走前，将车开走。

MISSON 27	THE GUNS OF LEONE
接收地点	Red Light District(JD O'Toole)
报酬	3000美元

Toni接到了JD的电话，在电话中JD显得十分着急，原来因为绑架事件，Salvatore非常恼火，现在更是孤身一人的到处寻找Sindaccos的人打算报复，为了主子的安全，JD希望Toni可以跟他一起来保护Salvatore。

攻略要点：首先来到地图上绿色标志的房顶取得狙击枪，旁边有让时间变慢的胶囊可以取得。来到黄色标志触发剧情。Salvatore带着两名手下对街道上的Sindaccos成员进行了疯狂的射杀，看到对方BOSS亲自出马的Sindaccos的人也不是吃软饭的，他们的人越来越多，而Toni要做的就是掩护Salvatore尽量多的狙击死一批又一批冲出来的



Sindaccos的人。最后警察也会出来维护秩序，一样也要杀掉。

MISSON 28	CALM BEFORE THE STORM
接收地点	Red Light District(JD O'Toole)
报酬	1000美元

在Salvatore的带领下，Leone重创了Sindaccos，使得他们在短时间内无法再对Leone构成威胁。为此所有Leone的人都感到异常的兴奋。可是利益争夺永远都不可能平息。新的威胁似乎又在悄然产生，有消息传出来说有人想要破坏集团内部的和谐。JD告诉Toni去注意Sicilians的首领——Mansion这个人。

攻略要点：驾车在规定时间内来到Salvatore所在的公寓前，Mansion已经乘坐上直升飞机准备离开，开车一直紧跟着直升飞机。虽然飞机在空中没有交通限制，可是因为它开得很慢，所以跟踪起来也不会很吃力。最后Mansion的飞机会停在唐人街的一个屋顶上。Toni下车后潜伏在附近偷听他们的讲话，原来他们真的有干掉Leone控制这座城市的野心。一个不小心Toni被对方发现只能应战。将Mansion所有的手下消灭就可以完成任务。

MISSON 29	THE MADE MAN
接收地点	Red Light District(JD O'Toole)
报酬	1500美元

今天的JD满面春风，并且第一次换上了一套体面的西装。虽然衣服包裹在他像球一样的身体还是那样的委琐。原来Salvatore决定犒赏一下他，为了这么长时间里他为集团所做的贡献，而Toni则负责将他送到"颁奖"地点。

攻略要点：半路会受到来自于Sindaccos成员的袭击，将他们拖到僻静的地方干掉他们。之后驾车来到垃圾厂，就在JD疑惑为什么Salvatore会选择这样一个地方来见他时，乌黑的枪口已经对准了他的后脑。也许在JD死的那一瞬间他也不明白为什么Salvatore会要他的命，也许真的如杀死他的Mickey所说，Salvatore已经不信任他了。但是在这样的一个环境下，这样的一个社会中，所谓的忠诚和信任又是多么的无稽，而Toni是不是有一天也会落到这样一个下场呢？

开着装有JD尸体的车子先送Mickey回到他所在的住处，这里车子会不断的往外滴血，不要被警察发现，否则就会有两颗星的警戒。最后要将车开到大海中毁灭尸体。完成任务后让人厌恶的Vincenzo打电话来找Toni，不知道有什么事的Toni再次去见这个曾经作为自己上司的卑鄙小人。

罗皓南	大学生活照样十分辛苦，还好有《掌机迷》看。
读者资料	男，18岁，江西财经大学麦庐园现代经济管理学院国贸（2）班，330032

MISSON 30	THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE
接收地点	Atlantic Quays (Vincenzo)
报酬	3000美元

Toni如约来到Vincenzo的住所，却并不见人。这时Vincenzo又打来电话，将见面地点改为在码头，并且强调Toni必须只能一个人来。鉴于Vincenzo曾经有陷害过Toni的先例，Toni当然不会轻易相信他的话，可是Vincenzo一再恳求Toni一定要来，过去的事都是他做的不对，现在他已经把Toni当作是自己的兄弟一般看待，最重要的这是Salvatore的意思。 Toni不敢违抗BOSS的命令，只能硬着头皮前往码头，不过他在最后警告了Vincenzo，如果他想要什么花招，就一定干死他！

攻略要点：来到Vincenzo船上后，可以找到防弹衣和一把左轮手枪，一定要拿到。进入里面的仓库内，会出现好多衣着Leone制服手持电锯的杀手,显然这是Vincenzo的部下。在打电锯男时一定要尽量拉开与他们之间的距离，这里推荐用加速跑配合跳跃，可以快速移动。当消灭所有的电锯男后Vincenzo会亲自登场，对于Toni他充满了嫉恨之情，只有杀掉Toni他才能在Salvatore面前找回从前的地位。将这个心胸狭隘的小人打死后，回到甲板上即可完成任务。这时Salvatore打来电话，看来又有新的冒险等待着Toni……

MISSON 31	SINDACCO SABOTAGE
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1500美元

虽然Sindaccos现在已经无法再像从前那样嚣张,但同时Leone也是元气大伤，就在这个时候，另一大黑帮势力Diablo开始向Leone发起挑战，现在两个帮派的成员正在街道上展开激烈的战斗。Toni此行的目的就是帮助困境中的Leone成员战胜对手。

攻略要点：在Salvatore别墅前的车库中会有Salvatore留给Toni的武器和防弹衣，装备准备好后就向目的地进发。画面的右端会给出双方目前人员的生存状况。要保证Leone方不被全灭，并且

消灭掉对方即可完成任务。战斗结束后，Salvatore打来电话询问状况，虽然Leone战胜了对手，并且暂时控制住了局面，但是伤亡却也十分的惨重。在这座城市中Leone正在逐渐的被排挤已经是不争的事实，虽然BOSS Salvatore并不愿接受这个事实。

MISSON 32	THE TROUBLE WITH TRIADS
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	1500美元

在别墅前的空地上，Salvatore向Toni展示着他买的新跑车,Maria也在这里，似乎她和Salvatore之间永远有吵不完的架。Salvatore拜托Toni帮他到自己的军火库去取一部分钱，以支付这辆车的费用，嘱咐完后Salvatore就跟老婆出去风流了。

攻略要点：到达军火库后，发现Diablo已经将这里占领，他们用炸药将整个军火库的库房都变成了一片火海。优先将地图上有绿色标志的散落的钱抢过来，杀人是次要的。将所有钱都拿走后驾车在敌人的围追堵截下返回Salvatore的别墅。

MISSON 33	DRIVING MR LEONE
接收地点	Portland Beach(Salvatore)
报酬	4000美元

当Toni再次见到Salvatore时，自己的BOSS竟然发疯似的用枪对着自己。在Toni还没明白怎么回事时，Salvatore骂了自己一句白痴，又将枪放了下去。似乎又有什么事情困扰着他，现在的他对周围人对自己的评价甚为敏感。原来是自由都市的市长谴责Salvatore的行为导致了现在当地的经济状况较周围地域下降得很厉害，对于市长这种白痴言论Salvatore实在是无法容忍，他决定带着Toni一起到邻岛Staunton Island的市政厅讨个说法。

攻略要点：驾车跟Salvatore一起来到渡口发现这里埋伏了许多警察，而此时已经有三颗星的警戒了，先想办法甩掉警察，然后将车开往下一个目标Callahan Bridge，因为现在桥还没有建好，中间还有一块是断的，这里必须要加大马力向前冲，从空中飞到桥的另一端去。到达Staunton Island后先到Salvatore安排的Safe House去做临时落脚点。

第二章 Staunton Island

MISSON 34	A WALK IN THE PARK
接收地点	BELLEVILLE PARK(Salvatore)
报酬	1500美元

黄亮亮	我国玩家的收入水平同日本、美国不可同日而语，同样玩游戏，却要付出几倍甚至几十倍的铁，想支持正版但也无奈啊！
读者资料	男，24岁，上海市普陀区潮州路518号金明投资有限公司，200333

Toni接到Salvatore打来的手机，可是因为信号不好而半途中断了。Toni来到BELLEVILLE PARK的电话厅再次与Salvatore通电话。因为市长的不合作，Salvatore决定不再跟他过多废话了，他要求Toni去干掉现在在公园散步的市长R.C.Hole。

攻略要点：公园内部有非常多的保镖和警察，尽量不要硬拼，找机会远程射击或狙击打死市长。注意打死完市长后一定上前将他的手机拿到手，然后带回Safe House。

MISSON 35	MAKING TONI
接收地点	NEWPORT(Safe House)
报酬	2000美元

回到家中后Toni在桌子上看到Salvatore留给自己的一个小字条，他告诉Toni一会会有人来接他。出门后果然看到了Mickey，Toni一头雾水的跟他以及其他Leone的成员去见面地点。

攻略要点：驾车前往目标地点即可，原来是举行一个小小的仪式，正式承认Toni成为Leone的高层人员。

MISSON 36	CAUGHT IN THE ACT
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1000美元

在Salvatore的安排下Toni要帮助一名叫Donald Love的人做事。第一个任务竟然是帮助他抢回一辆灵车。

攻略要点：找到目标车后就去撞击他，直到司机被赶出来，换上目标车后就会受到警察的追击。将汽车换涂一下漆色后摆脱警察，最后将车开回到Donald Love就可以完成任务。接到Salvatore的电话后再次回到他那里待命。

MISSON 37	CAUGHT IN THE ACT
接收地点	ROCKFORD(Salvatore)
报酬	2000美元

在一个小型的渡口，Toni与Salvatore碰头，他们这次的目的是去调查另一个黑势力团体Forellis是否跟这件事有关。

攻略要点：因为是在船上的战斗，准星相当的不稳定，必要的时候可以按住L键来减缓准星移动的速度，以此来提高射击的精确度。在本关任务中要不断地攻击周围的船只，这些都是一些装备精良秘密军队。最后会有一架直升飞机，只要坚持到打爆它就可以完成任务。最后Salvatore猜测是曾经有人背后控制过市长，而这其中可能性最大的就是Sicilians的人。

MISSON 38	SEARCH AND RESCUE
接收地点	BEFORD POINT (Salvatore)
报酬	2000美元

Salvatore打手机给Toni叫他到BEFORD POINT的电话厅去接电话，他要介绍给Toni一个人。Toni再次接到电话时，Salvatore已经被困住了。原来现在Sindaccos和Forellis正在火拼，而Salvatore被夹在了中间无法脱出，他让Toni先将自己的防弹汽车开出来，然后再将他从那里救走。

攻略要点：先到车库将防弹车开出来，到达下一个地点后会遇到许多正在互相攻击的人。他们见到Toni就会集体攻击Toni，将车停在外面进入将Salvatore救出来，最后乘车开回Safe House的车库即可。

MISSON 39	TAKING THE PEACE
接收地点	LIBERTY CAMPUS(Salvatore)
报酬	2500美元

梁博 看着GBA新作发售表对06年还有一丝期待，让GBA在《幻想》与《弹头》中永生。
读者资料 男，18岁，辽宁省沈阳市皇姑区秀水街69-1号3-6-2，110035

再次到电话厅接到Salvatore的电话，Salvatore说有些东西要给Toni，并且保证他一定会喜欢。不过要先在附近找到一辆指定的篷车。原来Sindaccos的首领Paulie为了两大帮派的火拼着实的头疼，他这次来就是找Forellis的人进行谈判了，希望能够借此机会讲和，大家各不侵犯对方的利益。而Salvatore当然不会就这么让他们联合在一起，他在Pulie的车上做了手脚，使得Toni可以在篷车上通过控制器对它的车进行控制，接下来就由Toni一手来破坏这次谈判吧。

攻略要点：按×键后可以对Paulie的车进行控制，这里只能使用第一人称，并且在控制上会有少许的延迟。将车开到目标地的小巷子里，这里会有大批Forellis的人，用车将他们全都压死。这里有五分钟的时限，超过这个时限就会因为Paulie发现车内的控制装置而导致任务失败。如果没有将所有的敌人都压死车先被打爆了任务也同样会失败。

MISSON 40	SHOOT THE MESSENGER
接收地点	LIBERTY CAMPUS(Salvatore)
报酬	3000美元

Salvatore通过电话告诉Toni说，有个多嘴的家伙了解到Forellis和Sindaccos之间的争斗是来自于Sindaccos的挑拨。他现在正打算去将这个情报传达给Forellis的首领，对于Leone来说，当然是他们之间矛盾越大就越好，所以一定不能让Forellis的人知道这件事，Toni的任务就是截下这个人。

攻略要点：到达一个小的渡口，那里有Salvatore为Toni准备好的小汽艇，跟上目标船。在船上因为无法瞄准所以还要等上了岸再说，不要离他太近，否则会被他攻击到Toni的小船，伤害过多的话就会爆掉。跟上岸后不要管其他人，跟上去射杀死那个人，不要给他乘车逃跑的机会。

MISSON 41	STEERING THE VOTE
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1500美元

因为市长已经被Toni杀死，自由之都中新的一轮市长竞选也即将开始。Donald Love作为Leone多年的好友也将参加这次竞选，如果他能当选将对Leone今后的发展提供非常多便利的条件。这也是为什么Salvatore极力要求Toni帮助Donald Love的原因。本关的任务就是帮Donald Love拉选票，当然方法是比较暴力了。

攻略要点：这里要在一定的时间内占领地图上五处取得的选民支持，必须开着选票车到那里才可以。对手的选票车有两台，他们也可以不时的将选民区域夺回来。可以先干掉对方一个选票车，然后迅速占领五处区域，最后再来专心对付对方剩下的那辆选票车，因为此时自己的选票车估计已经破烂不堪了，防止因为车子废掉而使任务失败，还是换一辆车吧。只要在规定时间内占领五处地方又毁掉对方的两辆选票车的话就可以完成任务。

MISSON 42	CAM-PAIN
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	1500美元

因为这次竞选的对手——O’Donovan是站在Forellis一边的，那么就必须要赢得这场竞选，即使要使用一些非常规的手段。Toni当然会有自己的办法。

攻略要点：在规定时间内干掉反对的竞选人员，一共有三批，第一批位于TORRINGTON的一座建筑物的楼顶，从楼梯上去后用枪将目标人全部打死，注意他们有保镖；第二批在BELLEVILLE PARK的一个小胡同里；第三批在LIBERTY CAMPUS的小平台上。

MISSON 43	FRIGGIN’ THE RIGGIN’
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2000美元

现在Donald Love的票数已经接近竞选资格的标准了，现在的情形相当的不错。可是据说新的投票机是由Forellis的公司生产的，很难说他们不在其中做手脚。Donald Love决定让Toni去破坏掉这台机器。

攻略要点：首先到Phil Cassidy’s Fully Cocked Gun Shop去拿喷火器，因为Donald Love已经付过钱了，这里就不用Toni再破费了。来到

刘禹	只要学习好，掌机也会溜进你的腰包。
读者资料	男，13岁，北京市丰台区方庄芳星园9号楼2层205室，100078

Forellis，这里会有许多他们的人在看守。首先一定要优先炸掉门口的两辆Forellis的篷车，再进入厂房用喷火器将所有的机器都烧毁，敌人会源源不断地冲进来阻止Toni。清理完后离开本区域就可以完成任务。

MISSON 44	LOVE & BULLETS
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2000美元

终于到了竞选这一天，虽然Donald Love并不喜欢在这样的公共场合露面，可是为了竞选也没有办法。Donald Love开玩笑说Forellis一定很不希望他能活着去到达会场。结果Donald Love的车子刚开出不远，就受到许多人的伏击，显然这是Forellis的报复行为，为了确保Donald Love的安全，Toni下车迎战。

攻略要点：车子的后备箱中会扔出一把狙击枪,用它快速地寻找到周围房顶上的敌人并击毙他们，要保证Donald Love的车损伤度尽量的少。当消灭第一批敌人后会还会有一辆黑色的轿车冲过来对Donald Love的车进行撞击，先打死上面拿机枪扫射的人，最后再用狙击枪干掉车里的司机。当消灭所有Forellis派来的杀手后，如果车子的损害度太高可以送到喷漆厂去修理一下，以防止接下来的路上出现什么“磕磕碰碰”。

MISSON 45	COUNTERFEIT COUNT
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	2500美元

这次是个坏消息，从Donald Love那里得知，选民的投票目前来看对他很不利，他们决定实行B计划。将现在还没有统计的选票偷出来，然后替换成投Donald Love的选票，现在Toni要做的就是找到并跟上装有选票的篷车。

攻略要点：跟上地图上蓝色标志的篷车，当它停下来时会有专门人员来拿选票，当拿选票的人从车里出来后打死并将选票拿走，重复以上步骤三次就可以完成任务。

MISSON 46	SAYONARA SINDACOOS
接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	1500美元

Leon是一名警官，Toni很诧异为什么他会找到自己的头上。原来这就是传说中的“警匪一家”。以金钱作为交易，Leon为Toni提供各种优惠的待遇。虽然Toni对于警察没有丝毫的好感，他警告Leon说如果敢耍自己就杀了他全家。Leon解释说这不过是场交易而已，是完全公平的，所以让Toni大可放心。

攻略要点：与Leone一起来到Sindaccos的地段，这里有许多他们的人。将这些人全部杀死后再次回到Leone的车上，Sindaccos派出不少的汽车摩托车来追杀Toni和Leon。此战是在车上进行，主要攻击车子和司机，没有司机或是爆掉的汽车可以连带着对其他的敌人车辆造成伤害。最后干掉一架直升飞机后就可以完成任务。

MISSON 47	THE WHOLE 9 YAEDIES
接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

从Leon那里得知，Yardies看上了Forelli在Newport的一块地皮，想要抢过来。而Toni这次的任务就是去将那里的几个Forelli的人引到Yardies的包围圈中，剩下的事就由Leon他们来做吧。

攻略要点：来到地图上的蓝色标志点，这里有四名Forelli和几辆摩托车，骑上其中的一台马上离开,不要攻击他们。这样他们就会在后面追上来。之后来到地图上的黄色标志点，有Yardies的人埋伏在那里，等追上的那几个Forelli都进入射程范围内后，跟Yardies一起将他们全部打死。

MISSON 48	CRAZY ‘69’
接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

Leon对于他的同事Ray已经40岁了仍然一事无成冷嘲热讽，而自己却凭借着跟黑势力勾结不仅在事业上有着不小的成就，更是得到了不少的经济上的回报。Ray表现出了相当的不爽。这时Toni赶到这里，Leon介绍双方认识后带着Toni去完成他的下一个任务。

李根	真想玩游戏，只是手指严重挫伤，郁闷！
读者资料	男，14岁，北京市昌平区天通西苑二区14号楼23层08室，102218

攻略要点：本关要在规定的时间杀死20名Forelli的成员，但是武器只能使用日本刀。地点是暗杀市长的BELLEVILLE PARK。日本刀有一击必杀的威力，而攻击范围也很大，敌人的位置比较分散，尽量不要因为被敌人打倒而耽误时间。

MISSON 49	NIGHT OF THE LIVID DREADS
接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2000美元

Leon告诉Toni说他们现在可能要暂时中止这样的合作，原因是Yardie上次抢走Sindaccos的地盘，Sindaccos打算再次靠武力夺回来，现在Sindaccos的人正在进攻NewPort那里，需要依靠Toni去支援Yardie。

攻略要点：来到冲突所在的小巷中，这里只有数量很少的Yardie和大批进攻的Sindaccos杀手，一定要利用好地形优势跟对方周旋，同时还要保证己方的Yardie成员不被全灭。敌人全部被消灭后将Yardie的人送到救护车上即可完成任务。

接到Leon的打来的电话，他得到了一些关于Forelli有价值的情报，并且跟Toni约好在老地方见面。

MISSON 50	MUNITIONS DUMP
接收地点	ASPATRIA(Leon)
报酬	2500美元

Leon告诉Toni，由于这段时间里Forelli连续受挫，他们的补给已经有些跟不上了。现在得到可靠消息，他们正在利用两辆卡车往Fort Staution运送一批军火，至于怎么处理就是Toni自己的问题了。

攻略要点：本关的任务是摧毁两辆装满武器的卡车，因为他们运送的目的地是地图北部，而且两辆车是分开过来的，那么就可以分别在路口进行赌击。利用威力较大的武器从正面攻击卡车，很容易就可以将其打爆，干掉一辆后再对付另一辆，不过此时会变成警戒状态，最好先找到一个警星吃到再对付下一辆卡车。

MISSON 51	LOVE ON THE ROCKS
接收地点	TORRINGTON(Donald Love)
报酬	无

Donald Love匆匆地用电话将Toni叫到自己的办公室，原来O' Donovan已经找到了Donald Love与黑势力Leone有密切来往的证据，这对于Donald Love的竞选是相当不利的。现在Donald Love的人已经跟上持有“证据”的人，Toni先到Newport的天桥下与他会合，再考虑下一步行动。

攻略要点：首先来到天桥下的轿车中，Donald Love的手下会告诉拥有证据的那辆篷车就在前方，不过有许多O' Donovan的人设置了路障，只有扫清眼前的障碍才能进去。在这个狭窄的路口有几辆对方的车辆，可以用手雷炸开，一定要步步为营，消灭完场景内的敌人后再前进。在最里面可以看到有蓝色箭头标志的篷车，这里还有一些补给可以拿到。开车出来的时候还会遇到对方一辆车辆的阻挠，千万不要让篷车的损害度过高而爆炸，尽快下车干掉敌人。最后将篷车开回到Donald Love那里即可完成任务。

虽然Toni为了Donald Love竞选市长一事费了不少的心思,可是最终Donald Love仍然还是落选了。Donald Love与黑势力勾结的证据虽然并没有被公布出来,可是Toni作为他的朋友在竞选期间的多起与竞选相关的重大犯罪案件,使得Donald Love最后的支持率直线下降。Donald Love将失败的责

任全部推给了Toni,气愤之下的Toni只能选择离开。接到了老大Salvatore的电话求救才知道，他竟然被捕了。Toni赶紧整理行装准备动身去Shoreside Vale，在那里还有新的冒险在等待着他……

第二章 分支任务之“神父”篇

MISSON 52	L.C. CONFIDENTIAL
接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

攻略要点：规定的时间在地图蓝色标志的地方抢走一辆警车，之后来到黄色标志点。对方警员发现Toni是冒牌的马上携带文件逃走。此时会有大批警察围追过来，甩掉他们后将逃跑的警员打死，并取得文件，最后将车开到下个黄色目标地。

MISSON 53	THE PASSION OF THE HEIST
接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

攻略要点：到达目标地点，这里会有数量众多的敌人，之前武器和弹药的准备一定要充足，对方还有直升飞机。将敌人全部消灭后拿到文件包，此时会进入三颗星的警戒状态，甩掉警察到将文件包送到地图上的黄色标志点。

MISSON 54	KARMAGEDON
接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

攻略要点：本关的目的就是破坏，到目标地点找到一辆消防车，用它来撞击路上的车辆。必须在规定时间内将画面右侧的槽撞满。撞击车辆时要使它们爆炸才能使槽长得比较多，笔者推荐一种方法就是先囤积一些撞得差不多的车辆停在消防车旁边，然后再上消防车一起撞，这样效率会更高。最后将消防车销毁即可完成任务。

MISSON 55	FALSE IDOLS
接收地点	BEDFORD POINT（Father）
报酬	1500美元

攻略要点：在接任务前先到Phil Cassidy’s Fully Cocked Gun Shop购买火箭筒，这样可以节省一部分时间。务必在他们到达目的地前将其全部打爆，一共有两辆汽车和一架直升飞机。在时间上比较紧，要预先到他们经过的道路上进行阻击。

第三章 Shoreside Vale

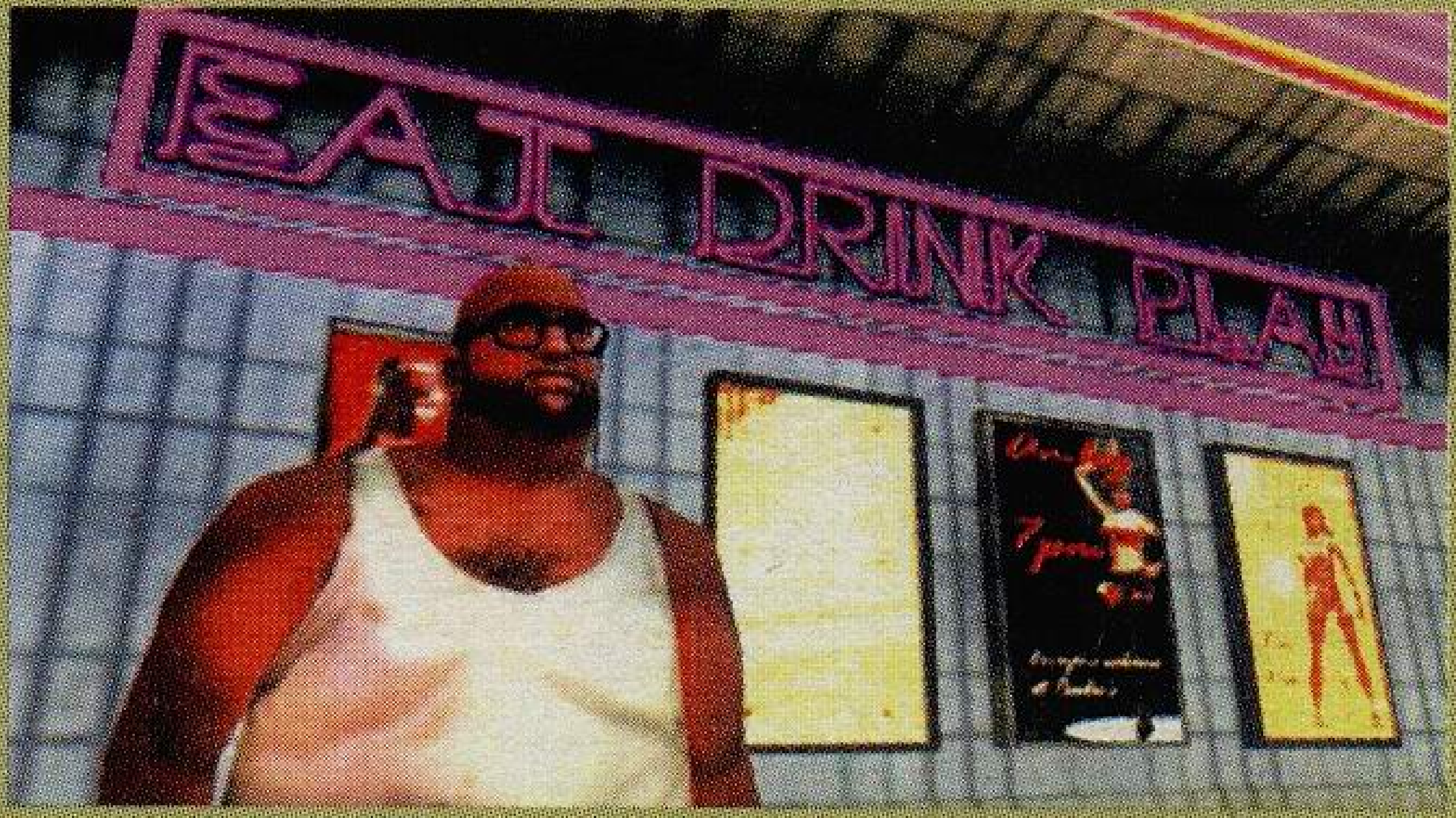
MISSON 56	ROUGH JUSTICE
接收地点	PIKE CREEK（Salvatore）
报酬	2500美元

Toni以Salvatore律师的名义前来探望自己的BOSS，作为警方的重要通缉犯之一的Toni当然不能就这么大摇大摆的进入警察局，来到地图上有衣服标志的PIKE CREEK换上一身律师服，Leone的头号杀手Toni转眼间就变成了文质彬彬的律师Lionel。Salvatore对于自己被捕一事相当的恼火，显然这又是Forellis和Sindaccos在背后操纵的。对于现在的Leone孤立无援的情况，Salvatore认为危机很大。现在急需一位盟友的帮助使Leone脱离困境。似乎Toni很是了解自己BOSS的意思，他这次出去就是联合Hoods的成员对Forellis进行一次挑衅。

攻略要点：首先到指定地点将三名Hoods的同伴接上车，找到地图上红色标志处，这里共有两处，每处除了车内的敌人外还有不少外援从四面八方赶来。多利用同伴进行掩护，注意不要伤到他们。

MISSON 57	DEAD RECKONING
接收地点	PIKE CREEK（Salvatore）
报酬	3000美元

Toni再次回到监狱时，看守所的人已经不让任何人见Salvatore了,没有办法他只能隔着墙跟BOSS说话。（监狱的墙隔着能听到吗……）。Salvatore为现在被囚禁相当的着急，因为还有很多笔生意等着他来做。Salvatore拜托Toni帮助自己实施他的复仇之路，第一个目标就是Sindaccos的首领Paulie，虽然现在的Sindaccos早已经名不副实，可是Paulie还期盼着东山再起。Toni此行的目的很



刘志强 蜀道难，难于上青天！未及上边角栏！
读者资料 男，19岁，北京市海淀区学院路37号北京航空航天大学飞行学院7–56信箱，100083

明确，就是要干掉Paulie！

攻略要点：来到地图上的黄色标志处前，可以在它的旁边位置取得火箭筒。之后Paulie会驾驶快艇逃走。驾车沿岸快速追赶，超到船的前面后，用火箭筒攻击他。如果一击不中就不好办了，需要开车到前方的桥上去阻击，路程比较远，中间不能出现失误。可以用威力比较大的枪扫射，将船打爆。最后一代黑帮头目就是这样尸沉大海。

MISSON 58 SHOGUN SHOWDOWN

接收地点 PIKE CREEK（Salvatore）

报酬 3000美元

虽然彻底干掉了Sindaccos,可是Salvatore仍然还是无法高兴起来，烦心的事一件接着一件。困扰着他主要有以下三件事：第一就是现在新市长刚刚上台，很多事情都需要调整和巩固，所以自己什么时候才能被释放还很难说；第二是目前对外的战斗仍然还在继续着，损耗非常大；最后一条也是他现在所最担心的就是日本的黑帮团体Yakuza的插入。现在就连外国人都来分一杯羹。据说Yakuza的势力很强，在Aspatria有一大批的军火。说着说着，Salvatore突然有些伤感，自己在黑道混了这么多年花了那样多的心血，如今可能就要这样的垮下去了。Toni叫自己的BOSS放宽心，集团的事情他会尽力去做，现在他就要去探探Yakuza的底儿。

攻略要点：回到第二章的Staunton Island，在Yakuza所在庭院的门口有大批人员在把守，想要进入里面有两种方法，第一种就是硬闯，如果有足够的弹药和足够优良的武器可以选择这个办法，只要在他们门前惹事，大门就会打开，将人清干净了就可是大摇大摆的进去了；另一种方法比较有意思，回到Staunton Island后一个最明显的变化就是街上多了好多红白相间的日产跑车，只有Yakuza的人才有资格开这种车，如果抢下来一辆的话，就是可以混进庭院内了。在庭院内Toni发现了一个可怕的战争武器——坦克！驾驶着坦

克冲出来，这个时候的Toni绝对是无敌的，如果想爽就趁这个机会好好蹂躏一下吧！当然我们最终的目的是毁掉它，将坦克开到炸弹厂，一颗炸弹就可以彻底解决它。

Toni接到了一个陌生女人打来的电话，竟然是Yakuza的老大夫人Toshiko，Toni的表现显然是吸引了这位黑帮大姐大的兴趣，她希望Toni能够为自己办一些棘手的事情。

MISSON 59 MORE DEADLY THAN THE MALE

接收地点 TORRINGTON（Toshiko）

报酬 2000美元

在一个标准的日式风格的公寓中，Toni见到这个传说中嗜血成性的女人，她的眼神中丝毫没有女人所天生具有的温柔和软弱，锐利冷酷的眼眸让人不寒而栗。Toshiko称自己最喜欢做的事情就是毁掉一个男人，当然这不仅仅是杀死他，而是要在他死之前想尽一切办法去折磨他。Toni对于她这种几近变态的想法并没有多大兴趣，他更想知道的是对方交给自己的到底是个怎样的任务。原来Toshiko这个疯女人下个想要毁掉的男人竟然是自己的丈夫，她声称自己的男人最近正在运输一批军火上岸，而Toni的任务就是在他的眼皮底下将军火抢过来。

攻略要点：驾车来到码头，这里会有许多日本的黑帮分子，敌人的分布比较分散，可以逐一击破。最后驾驶渡口上的一辆装有军火的快艇逃跑，对方会有多批敌人前来追赶，可以无视他们，一直开到北岸的黄色目标点。

MISSON 60 CASH CLASH

接收地点 TORRINGTON（Toshiko）

报酬 2000美元

Toni的行为使Toshiko的丈夫大为恼火，而Toshiko因为将自己的丈夫和他手下的男人都像傻子一样耍着玩而很开心。她一面夸奖Toni的干练一

刑洪川	对杂志：祝越办越好，我会永远支持《掌机迷》；对玩家：细心品位游戏才能给自己带来乐趣。
读者资料	男，？？岁，大连市沙河口区华北路311号大连轻工业学院成人教育学院05艺升本，116021

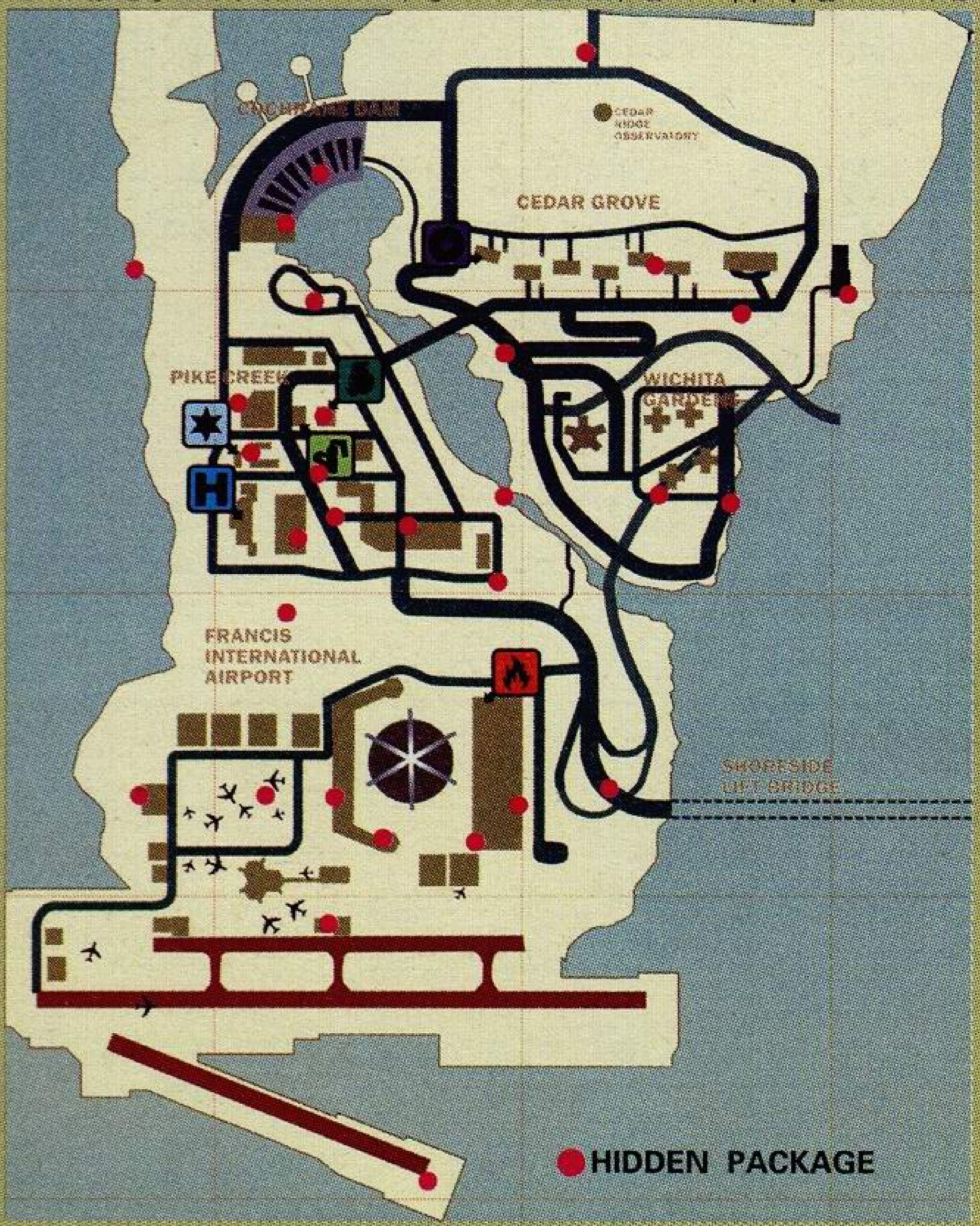
面又在策划着下一个邪恶的计划。她告诉Toni说现在她的丈夫正在从自己的赌场往外运送大批的现金，Toshiko要求Toni不仅要将这些钱都抢过来，还要在他的面前将钱全部烧毁，这样才能满足她玩弄男人的要求。虽然Toni对这个古怪女人的变态行为颇为反感，可是为了Leone的整体利益只能再次只身冒险。

攻略要点：需要消灭的三辆运钞车就在任务开始处的附近，拿着火箭筒（如果没有的话接任务前一定要准备好）开车超到它们前面去，不用担心他们的车速像乌龟爬一样慢。从正面用三发火箭炮就可以轻松将它们搞定。

MISSON 61	A DATE WITH DEATH
接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	2000美元

现在Toshiko的丈夫已经进入了狂暴状态，他实在想不通为什么Toni会如此准确的了解到他的动向。虽然Toshiko口口称称说他们都是一帮废物，可是相信这件事早晚都会被他们发觉。与其那样还不如先下手为强。Toshiko决定跟Toni一起去剧院观看一场歌剧，她要让自己的丈夫了解到事情的真相。

攻略要点：注意本关是有时间限制的，将Toshiko的车从楼后的停车场中开出来接她上车，之后来到BEDFORD的服装店换上观看歌剧用的燕尾服。在去往剧场的车上Toshiko的脸上突然出现了很复杂的表情，她问Toni自己是个坏人吧……她



又告诉Toni说自己的丈夫名叫Samurai，虽然他的确是个很强大很能干的男人，但是本性却非常的坏。跟自己结婚完全是因为看上她的地位和金钱，对于他来说公司比自己的老婆还要重要得多……Toni问Toshiko是否害怕现在的所作所为，如果被她的丈夫Samurai知道的话，他一定会杀死Toshiko的。Toshiko笑了笑，平静的对Toni说，对于她来说，生与死早已经不是很重要的，需要的仅仅是自由而已……眼前这个恶魔般的女人原来也有这样的一面，Toni也对Toshiko多了几分的了解。到达剧场后就会遭到Samurai手下人的袭击，将敌人全部消灭后带着Toshiko乘车逃走，中间会有不少前来阻拦的敌车，警察也会跟着在中间搅和。一定要尽量维持车辆的损害度，只要坚持到Toshiko所在的公寓就可以完成任务了。

MISSON 62	CASH IN KAZUKI' S CHIPS
接收地点	TORRINGTON（Toshiko）
报酬	4000美元

Samurai终于知道到底是谁一直在背后破坏他的行动。他决定要杀死自己的妻子和Toni。Toshiko对于这一切的到来似乎早就意料到了，并不是很惊讶，反倒是非常平静的告诉了Toni。Toni当然不会就这样洗干净脖子等着让对方来宰杀，他决定抢先干掉Samurai。

攻略要点：驾车来到目标地，将那里的人全部干掉后Samurai会乘坐直升飞机逃走。驾车追击的途中会有对方三辆车的人前来阻挠，一路杀到目的地，在楼顶终于见到Samurai。先将他的两个手下干掉，然后用近身武器将他切掉，将他的日本刀拿给Toshiko看以证明他已经死掉。

Samurai死了……在Toni认为Toshiko终于不再是笼中的金丝雀，她可以拥有属于自己的自由。但是从Toshiko的呆滞的表情却看不到任何对生活的渴望。当一切都结束的时候，当一切都失去的时候，对于Toshiko来说真正的自由也许只有死亡才会最为合适。“再见了！我的Toni先生！”在Toshiko跳楼之前，失神的眼眸中最后流露出一丝

罗佳	我发现这几期《掌机迷》经常写错字，难道小编们在睡觉吗？还是……
读者资料	男，12岁，广西省桂林市榕荫路19号3-6-6，541001

的留恋，那是对Toni的感谢……对于她来说，这应该是最好的结局吧……

Toni突然想到前段时间Donald打电话向自己求救，虽然之前的事情让Toni非常的不爽，但是作为自己BOSS给介绍的人他还是不能太不给对方面子，于是他决定回Shoreside Vale去看看。

MISSON 63	PANLANTIC LAND GRAB
接收地点	PINK CREEK (Donald Love)
报酬	3000美元

眼前的这个Donald实在是让Toni大吃一惊，那个曾经的政坛大腕如今已经落魄到了如此的境况。在一个狭小潮湿的房间内，躺在没有被褥的床上，满面憔悴的Donald已经消瘦得不成样了。对于Toni的到来他显得非常高兴，一口一个兄弟的称呼着Toni，而Toni对于他180度大转变的态度显得相当的不满。“还记得当初那句‘都是你一个人的错！’吗？！”Toni质问着Donald。Donald连忙向Toni赔礼道歉，现在的他只有依靠Toni的帮助了。

意图要再次崛起的Donald这次将目标盯上了一个叫做Avery Carrington的人，这个自大的企业家据说在一个世界级的大公司Panlantic工作。今天他要乘飞机来到这座城市，而且还带了一份非常珍贵的策划书，Donald希望Toni能够帮助他将这份策划书抢过来。

攻略要点：将Donald从房间内接出来后，乘车到机场可以看到刚下飞机的Avery，他会携带着策划书乘坐一辆白色的汽车在两辆保镖车的护送下前往Staunton Island，跟上后不要将车撞爆，只要将Avery从车上逼下来就可以了。最后将Avery打死抢走策划书，回到Donald即可完成任务。

MISSON 64	STOP THE PRESS
接收地点	PINK CREEK (Donald Love)
报酬	2000美元

Donald告诉Toni说大事不好了，他们杀死Avery的事被人发现了，而且还拍了照片。Donald非常害怕，他知道如果这件事被曝光，那么他这辈子在政坛也不会再有翻身的机会。Toni告诉他先冷静一下,现在首要任务是先找出这个目击者来。原来在Staunton Island的教堂内，有一批专门从事这种事情的地下组织，那个人应该是在这工作。Toni决定为Donald再走一趟。

攻略要点：回到Staunton Island的教堂，在左侧的空地上找到了那个目击者，这里千万不要枪打死他，而是要用枪瞄准着他一直吓唬到他决定交出照片。跟着他一起到车库，取得相机和照片后，那个人想趁机跑掉，这里最好用汽车追，不要用摩托车，因为又会有讨厌的警察来捣乱，摩托车很容易被撞飞。本关有些难度，最好用车将他从摩托车撞下来然后再射杀。

MISSON 65	MORGUE PARTY RESURRECTION
接收地点	PINK CREEK (Donald Love)
报酬	2000美元

Donald终于成功了，他将可能再次拥有富贵与地位。Panlantic公司决定花重金购买他手头的那份策划书。晚上Donald将去参加一个由Panlantic公司举办只招待一些特殊嘉宾的晚会，不过之前要准备一些东西。

攻略要点：本关是有时间限制的。首先去Shoreside Vale地图的东北部，有一个蓝色的标志,那是装有Avery尸体的救护车，将车截下来并开到目标地机场去。之后再去地图上Staunton Island第二个蓝色标志将装有Ned尸体的灵车也送回到机场，回来的时候会有两颗星的警戒度，不要管警察，直接冲回机场。保证Donald能够带着Avery和Ned的尸体一起乘飞机离开。

MISSON 66	NO MONEY, MO 'PROBLEMS
接收地点	PINK CREEK (Donald Love)
报酬	无

天意	关于错字的问题我们一定会认真进行校对，尽最大努力今后不再犯这样的错误。
暗凌	其实罗读者说对了一半……很多小编都要经常工作到深夜，错误真的是在所难免，当然我们也会加大校对力度，争取为大家献上最好的杂志！

Donald Love从电话告诉Toni，要他到8-BALL去帮他买些东西。Toni来到那里后，老板说东西还没到，要Toni等会再来。在外面溜达一圈后老板就会打电话来说货到了。

MISSON 67 BRINGING THE HOUSE DOWN

接收地点 PINK CREEK (8-BALL)

报酬 5000美元

攻略要点：地图上有三个黄色标志，表示的是三个地下隧道的进口，进哪个都可以。来到地下隧道后一路沿着黄色光圈的指示前进，途中阻挠的人全部干掉，在地下隧道中有许多因施工未完而造成的障碍，注意不要使篷车受到过多的碰撞，保证车子不要爆掉。将炸药安放在第一处需要爆破的地方后就会开始三分钟的倒计时，要尽快完成另外两处，三个地方全部安放好炸药后，就可以离开了。出口附近有两个敌人和一辆汽车，将人打死坐上车，用最大马力撞击出口处的铁门，三分钟内只要成功脱出就可完成任务。

MISSON 68 LOVE ON THE RUN

接收地点 CEDAR GROVE (Donald Love)

报酬 6000美元

Toni来到了Donald的新别墅，这个家伙应该过得蛮滋润的。但事实并不是像Toni想得那样好，事实上到现在Donald也没有完全的摆脱掉追杀的命运。现在一群哥伦比亚的黑帮分子要他将从Panlantic公司那里得到的所有好处都交出来，并且还要把嘴闭严，否则就会杀死他。视财如命的Donald怎肯让出这来之不易的富贵，他当然也不想死，他恳求Toni可以帮助他从这里逃走。

攻略要点：本关的敌人数量非常之多，不过因为不是分批杀来的，至少不会被包围。战前最好可以准备一些手榴弹，可以一次炸死很多敌人，而且还能炸爆汽车起到连锁爆破的作用。将所有敌人都消灭后就可以带着Donald去机场了，虽然

他对于自己的豪华的新家还有些恋恋不舍，可是这个时候还是保命要紧吧。Toni再次将他送到上次离开时乘坐的飞机处，Donald开玩笑说现在Avery和Ned的尸体还在飞机里呢，这次旅行看来也不会寂寞了。

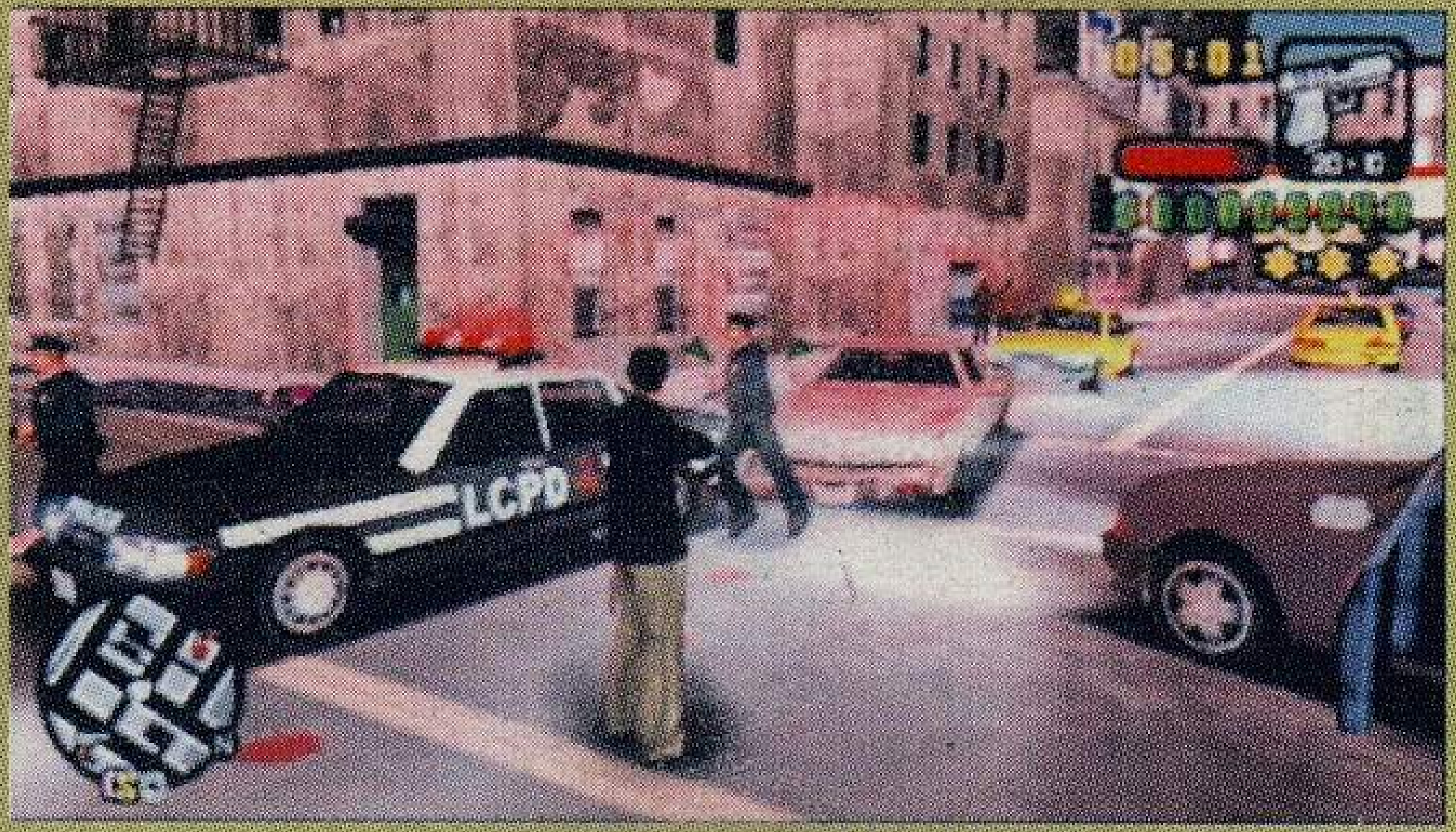
MISSON 69 THE SHORESIDE REDEMPTION

接收地点 Portland Beach(Salvatore)

报酬 4000美元

就在Toni在外面为Leone的复兴而东奔西走时，他的BOSS——Leone的头领Salvatore还在监狱中受着折磨。终于Toni接到了一个来自监狱的电话，正是Salvatore。他告诉Toni自己可能马上就要被释放了，要他现在就到监狱来找他。

来到监狱后，Salvatore告诉 Toni说他的传讯日就是今天，如果不出意外的话就可以被释放。但是现在那些Sicilians的家伙还是没打算要放过他，想要在去法庭的路上杀死他，希望Toni可以保护自己。



攻略要点： 在警察局的旁边就有一辆空的警车，乘坐警车在后面护送载有Salvatore的囚车。在路上遭到敌对势力多人的伏击，前面的一辆警车已经被火箭筒炸上了天，“护驾”的任务就全落在Toni一个人身上了。尽量使警察保持在囚车的旁侧。这样可以清楚的看到周围敌车的状况，还能够尽可能降低不必要的误伤。画面右侧的伤害度是囚车的，要保证到达法庭前囚车不会被撞毁。路上的主要障碍是由两辆车组成的路障，要提前冲出去将挡道的车辆撞散以疏通道路。

MISSON 70 THE SICILIAN GAMBIT

接收地点 Portland Beach(Salvatore)

报酬 500000美元

Salvatore最终还是因为证据不足而被法庭宣判无罪释放，再次回到Portland Island自己公寓的Salvatore显得意气风发，如今的情形可以说是一

李阳	不要光顾着玩，让众人对游戏的认识摆正也很重要，加油！
读者资料	男，19岁，山东济南经十路27号青年管理干部学院05级工商系会电8班，250014

片大好，Forelis已经被彻底清理掉了；Sindaccos的头儿现在估计早就被喂鱼了；还剩下Sicilians，刚才Salvatore跟他们通过电话了，那边希望可以和平相处。现在Salvatore是真正的BOSS了，当然这些都与Toni有着莫大的关系，没有他的英勇表现，现在的Leone可能已经没有了。感叹之后，Salvatore决定还要再去一次市政厅，Toni作为Salvatore最信任最得力的助手，护送BOSS前往。

攻略要点：依照Salvatore的推测Sicilians的人一定会来挟持市长，此行的目的就是帮助市长脱险。路途上会遭到来自Sicilians车辆的阻挠。来到第二章Staunton Island中的市政厅，这里同样也会遇到不少Sicilians成员的抵抗，在市长办公室中Salvatore并没有找到市长的下落，原来市长已经被Sicilians的人绑架走了。Toni他们一路追到码头，干掉这里守卫的几个杂兵，乘上快艇开始追击。海上的战斗不算很难，对方会有大量的快艇来围击Toni，中间还有一架武装直升机。要优先射击离自己近的快艇，只要不让他们接近，就不会构成威胁。上岸后消灭掉把守在这里的人员，终于见到了Sicilians的首领——Miassimo，他正挟持着自由之都的市长。其实Salvatore才没有那么高的觉悟，他所谓的救市长只不过为了自己能够方便掌控这座城市，Miassimo见到形式不妙将市长放到一边搭乘上前来接应的直升飞机企图一举将下面的人全都打死。打武装直升飞机最好的武器就是火箭筒，画面右端有它的损害度，本战的难度比较大，因为不仅要保证自己不死，同时还要保护市长和Salvatore，所以一定要尽快干掉飞机。伴随着一声巨响，Miassimo和他的飞机一起葬身于海底。自由之都中最后一个敌对势力也被根除了。

在Salvatore的威胁下，市长只好委曲求全答应了他的种种要求，从现在开始，这座城市将完全由Leone和Salvatore来控制。当然Salvatore不会忘记是谁帮他取得了这一切，对于他来说，Toni已经不再是个普通的部下，他更像是自己的亲人。最后Salvatore决定将自己财产的一半分给Toni，50万美元的巨额财产交给Toni随便挥霍。这座城市不仅是属于Salvatore的，也是Toni的……

（游戏除了主线外还有许多分支任务，完成后会可以获得不同程度的奖励道具或金钱，这里由于篇幅关系就不一一列举了，还请读者大人海涵！）

——"Hidden package"的收集——

具体的收集位置请见攻略篇中的地图部分，下面是收集一定数量的"Hidden package"后所给予的奖励道具：

收集"Hidden package"数量	Safe House中可取得的免费道具
10	手枪
20	散弹枪
30	防弹衣
40	MP5
50	Python
60	M4
70	狙击枪
80	火焰喷射器
90	火箭筒
100	5000美元

部分游戏秘技：

武器1：
↑、□、□、↓、←、□、□、→

武器2：
↑、○、○、↓、←、○、○、→

武器3：
↑、X、X、↓、←、X、X、→

获得防弹衣：
L、R、○、L、R、X、L、R

HP回复：
L、R、X、L、R、□、L、R

消除警戒星：
L、L、△、R、R、X、□、○

摧毁画面中的所有汽车：
L、L、←、L、L、→、X、□

所有人物头部变大：
↓、↓、↓、○、○、X、L、R

文/含沙血影　责编 /天意

郭超	GBA已被我封印在抽屉了，现在只等圣诞到来，我一定玩爽！
读者资料	男，14岁，福建省惠安县广海中学112班，362100

热血系列编年史

沸腾的热血高校

提到《热血》系列，想必多数玩家都十分熟悉，这个系列一直都是以爽快、搞笑的风格为主，可以多人合作、混战也是这个系列的一大特点，从最早的《热血硬派》到后来的《热血足球》《热血篮球》等，这个系列在当时一跃成为了大红大紫的系列，甚至到了现在还有不少玩家都把它当作闲暇时间调侃的话题。我们今天主要说的不是FC、SFC等机种上的《热血》系列，而且在掌机上同样活跃的《热血》系列游戏。在回顾介绍前，让我们先了解一些关于热血的小知识。

热血豆知识

★什么是《热血》？

官方的解释是：热血系列游戏是日本Technos公司在FC、GB、SFC等多机种上推出过的以高校学生为主角的搞笑风格的游戏系列。每个游戏的主角都是国夫和阿力，当然有几个还可以自己定义主角。游戏以运动题材为主,系列中包括热血足球，热血篮球，热血新记录之类非常有创意的运动类游戏,尤其多人玩有无穷的乐趣。并有像热血物语之类有趣的ARGP和热血格斗之类的乱斗FTG 。

★TECHNOS与ATLUS

制作《热血》系列的公司——TECHNOS原址是在新宿。在1992年12月，转移到中野区新井的一栋大楼中。1995年，TECHNOS已经是名存实亡，国夫君的历史也落下了帷幕。在中野区的TECHNOS大楼，现在已经被其他投资商入驻，但是大楼上还留着TECHNOS的字样。

2001年3月，著名的游戏厂商ATLUS发售了GBA游戏《爆热躲避球战士》，这款游戏是制作热血系列的小组开发的。随时间流逝，在2004年，国夫君终于被ATLUS复活了！

★国夫君名字的由来

国夫君这个名字，是来源于Technos公司的社长——泷邦夫先生的名字（在日语中，国夫和邦夫的发音都是“KU NI O”）。最初策划《热血硬派 国夫君》这个游戏时，游戏名字为《热血硬派》，国夫君是后来才加上的。

主要人物介绍

虽然《热血》系列多数以体育、乱斗为主题，但是千万不要小看了这个系列，在这个系列中活跃着个性鲜明的角色，以及蕴涵了复杂的人物关系，这一点在《热血物语》《热血物语EX》中表现的十分突出。下面就来介绍一下这些主要角色。

国夫：本游戏的主角，热血高校的三年级生，生日11月27日，身高173cm 体重65kg，是为正义的不良学生，专门锄强扶弱。拥有一颗

陈甜甜	身为《机战》Fans的我，看了PSP《机战MX》的画面，想入手PSP了，但已下定决心入手NDS的我现在应该……
读者资料	男，19岁，江苏无锡市玉祁中学高三<1>班，214183

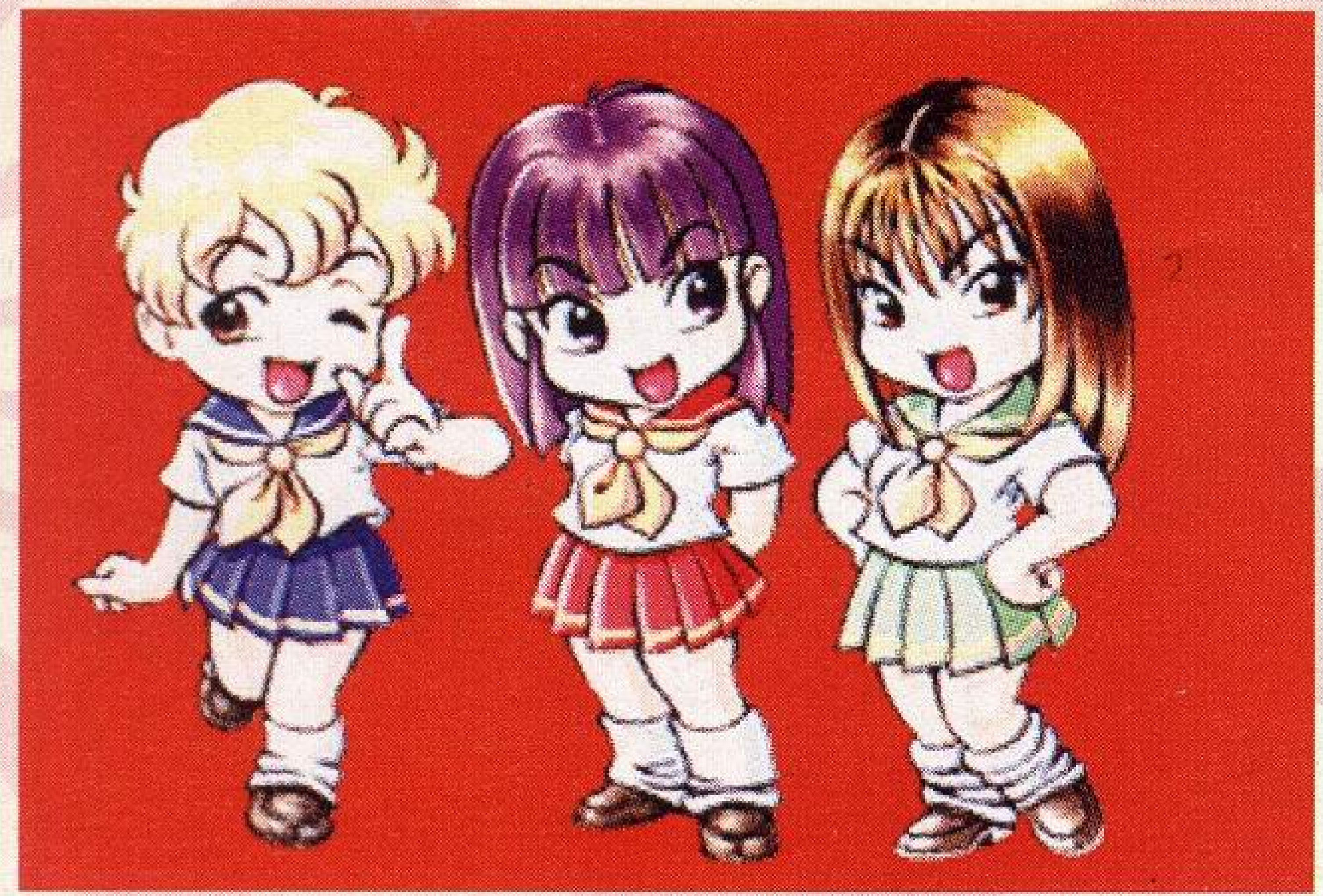
正义之心的他，心胸广阔，人望极高。最讨厌的就是卑鄙的人。对任何事也会全力以赴，传说他曾经为了朋友而和某大组织恶斗，是一个极度热血的超级英雄。

鲛岛力：同是本游戏的主角，是花园高校留了一年级的3年级生，生日5月5日，身高183cm体重80kg。视国夫为宿敌的他，渐渐发展出亦敌亦友的关系。为人性格率直单纯，非常重视女朋友直美。

长谷部和美：冷峰学园的三年级生，全国知名的美女。是国夫初中时代的同班同学。

岛田真美：花园高校二年级生，天真无邪的少女，是鲛岛力的女朋友，被冷峰学园的两兄弟掳走。

芦野久仁子：热血高校一年级生，非常倾慕国夫。可爱的她经常骑单车到处走，非常活跃。值得一提的是久仁子名字的设定，因为久仁子作为国夫的FANS登场，所以采用了和国夫名字相近的“KUNIKO”



↑三位少女中，左边是真美，中间是和美，右边是久仁子。

山田大树：冷峰学园的老大，国夫昔日的好友，也是中学同学，曾经喜欢过长谷部和美。冷峰在DOWNTOWN地区的势力非常大，除了热血高校和花园高校，其他的学校几乎都被冷峰所支配。是《热血物语》中的最终BOSS。

双龙兄弟：实力在冷峰学园老大山田大树之下的双龙兄弟服部龙一和服部龙二，也是《热血》系列中非常关键的人物。在《热血硬派》的故事结束数月后，两兄弟转校到冷峰学园，两人凭着强大的实力，在几个月中支配了周边众多高校。在《热血物语》的故事中，两人把花园高校的老大——鲛岛力的女朋友岛田直美掳走，并下了挑战书。但实际上，这两个兄弟一个怕狗，一个怕猫。

活跃在掌中的《热血》

★热血硬派 番外乱斗篇

作为热血系列的开山鼻祖，《热血硬派》在掌机GB上当然也有出场。游戏发售于1990年，是作为FC版的外传性质的作品，名为《热血硬派　国夫君番外乱斗篇》，故事当然还是老套的英雄救美了。因为GB的机能问题，所以游戏缩水是不可避免的了。首先是出招简化了，取消了FC原版的跳跃飞腿让人颇为不爽啊，好在倒地追击、摔投这些爽快的技能还得以保留，还可以使用厉害的升龙拳也稍稍给了人安慰；同屏显示敌人的数量只有两个，所以少了那种爽快的乱斗的感觉，要知道这可是热血系列最吸引人的地方啊；还有因为打击的判定问题，游戏的难度可不是一般的高啊，特别是BOSS战的时候，被BOSS一阵痛扁是在所难免的，唯一解决的办法就是和他进行游击战；相比FC版，取消了迷宫式的游戏路线也有点遗憾，原来玩FC版的时候研究攻关路线也是一大乐趣；最后还有画面和音效的问题，作为初期作品当然也是可以理解的啦。总的来说，虽然本作的素质不能让人满意，但是作为掌机上的第一款热血游戏，其纪念意义要大于实际意义。况且能在GB发售初期就玩到热血游戏还是不错的，同时也吹响了掌机热血系列游戏进攻的号角。

★热血高校足球部 世界杯篇

广受好评的热血足球也登录GB了。除了画面和音效不可避免的缩水之外，游戏时的那种热血的感觉还是得以保留。既然名为世界杯篇，当然目标变为了冲击世界冠军了。总体的游戏感觉和FC版的差不多，比赛中各种令人头痛的场地也得以保留，草皮地、土地，连最最讨厌的石块地也有，如果谁不小心踩到了石块，就会马上摔到地上半天才能恢复过来。当然，系列一贯的打斗要素还是存在的，一样的可以通过撞击、飞腿来获得控球权，热血游戏的爽快

傅松岚	填评价就像在填考试时用的机读卡，就是不知道都填对没。
读者资料	男，17岁，重庆市九龙坡区铁路中学高06级2班，400053

感也因此得以体现。通过简单的组合按键还能完成鱼跃冲顶和倒挂金钩，最重要的是热血的一贯特色，每个球员都拥有特别的必杀射门，研究这些必杀技的出招方法也是一大乐趣。当踢出的必杀球直飞对方网窝时，心中的满足感也油然而生。可以说这款游戏是早期GB上一款非常经典的热血游戏，如果非要指出其缺点的话，那就是电脑的AI稍微低了一点，自己带球的时候一般都不会传给你。游戏很好地在GB的黑白屏幕上展示了热血游戏的魅力，值得一玩。

★热血高校~强敌！斗球战士之卷~躲避球部

或许在国内熟悉躲避球的人不多,但是躲避球却是热血系列中很主打的一款游戏,当然GB上也不例外。所谓躲避球，就是躲避对方击来的球，被击中的就下场。而在《热血躲避球》中，玩家进行的是格斗式的躲避球，目的在于将对手的体力打为0，而自己则要坚持到最后。游戏中,普通的击球不会给对方造成太大的伤害,其关键就在于熟练地使出丰富多彩的必杀技，而必杀技的发动方法也是系列玩家所熟悉的数步子按键的方法，练熟了之后随意发出必杀命中对手的那种爽快感是莫可名状的；当然要想取胜，防守也相当重要，努力地接住对手的必杀球吧。总的说来游戏的素质还算差强人意，大家可以上手试试。躲避球是一项非常好玩的运动,通过这款游戏,我们也可以在GB上随时随地地体验到躲避球的乐趣了。

★DOWNTOWN热血进行曲

热血高校开展运动会了。游戏的方法比较简单，主要就是赛跑，目标当然是第一名了。想要取得比赛的胜利，不但要熟悉比赛的奔跑路线，还要运用自己的手脚和地上的棍棒尽可能的妨碍对手，当然你的对手也不是省油的灯，他们也会“以彼之道，还施彼身”。游戏中间还会穿插几个格斗比赛，四人大乱斗的场景好不热闹，其中那个争夺炸弹的比赛尤为搞笑。这款游戏属于小品级的游戏，但丝毫没有损失掉热血那份独有的爽快感，拿来当悠闲游戏玩还是很不错的。

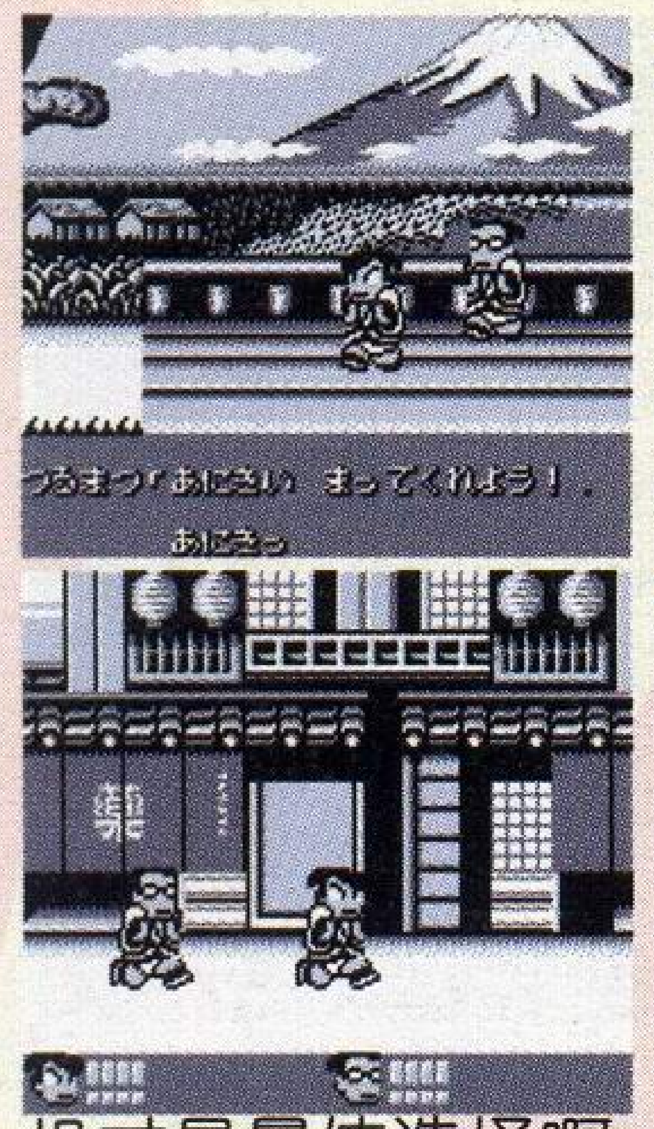
★热血新纪录

既然GB上有那么多的热血游戏了,个人认为最好玩的热血游戏－《热血新纪录》就没有理由不出现在GB上了。与FC版略有不同的是,GB版用高空落下的雨伞争夺战代替了FC版中的游泳比赛,但是乐趣却一点都没有减少。游戏一共由5个小游戏组成,400米跑＋扔链球＋撑杆跳＋雨伞争夺战＋柔道。与系列一贯相同的是,比赛时你都可以采取暴力手段来获得优势，在赛前还可以用金牌购买道具让比赛轻松一些。游戏的手感相当好，特别是对于像撑竿跳这样的游戏，合理地把握游戏的节奏才是获胜的关键。我认为里面最好玩的还是柔道，优秀的素质一点都不输给其它的GB格斗游戏，配合不同的按键还能使出丰富的必杀技，像大回旋攻击、回旋窒息投、一本背负投等必杀真是养眼又爽快啊。这款游戏可以说是GB上最好玩的热血游戏了，无论是画面音效还是手感来说，都很不错，GB玩家绝不能错过。

★热血时代剧

《热血时代剧》是热血系列中颇有RPG味道的一款游戏，而GB版和FC版基本上一样的。而这次的主角国夫君一改往日的流氓形象，和同伴们一起穿上了古装，在江户时代开始了自己的冒险旅途。玩家需要辗转于各个地点击倒敌人，获得金钱，到道具店还可以用金钱来

白伟	只要雪人被飞月欺负就会拿方舟和翔武出气……是吗?
读者资料	男，16岁，云南省昆明市建筑木材肠宿舍11幢3单元501



提升自己的能力（有钱能使鬼推磨?!）。作为一款动作游戏，打斗的招式十分多样，地上的各种道具也是可以好好利用一番的，所以玩上去是非常爽快的。GB版一出来就是两个人，可以联机，当然一个人玩的话，同伴就是交由电脑控制的，比较傻，所以能联机才是最佳选择啊。游戏的地图还是很大的，需要在各个地方来回辗转，耐玩度也因此比较高。不过由于场景有点单一，玩上去还是单调了一点。不过对于一款GB上的游戏而言，本作还是能让人满意的。

★热血排球

可以说这款游戏是为GB特地量身打造的，因为只有GB上才有这款《热血排球》，而且这款游戏也是GB上的最后一款热血游戏了，所以说其素质相当不错。国夫君带领热血高校的兄弟们经历了足球、篮球、冰球（链球算不?！）等球类运动的洗礼之后，又玩起了沙滩排球。游戏过程中要击败一支支个性鲜明的队伍，有什么空手道队的、斗牛士队、肌肉男队、足球运动员队、甚至还有搞笑队，大家也不愧都是搞笑的角色啊，像搞笑队居然会用屁股来接球，而足球队更是不忘老本行，打排球也用脚，斗牛士也在排球场上玩起了斗牛，接球居然用斗牛布……看着这些你都会会心一笑的。热血系列怎能少了必杀的存在呢?我觉得游戏中必杀还是很好使出来的，不过威力似乎不大，必杀技有点拿来当摆饰的嫌疑。游戏的手感相当好，不过受画面的影响，经常会出现打不到球的情况，多留意球在空中飞行时的在地上的影子吧。或许受沙滩排球本身的限制，一个队伍只有两个成员，所以少了热血那份特有的火爆的感觉，不过闲暇时拿来当普通的休闲游戏来玩还是很不错的。

★热血物语EX

自94年之后，热血系列就萎靡不振了，没有任何的新作品登场，等坏了一堆热血FANS。在大家都感到绝望的时候，终于由恶魔厂商ATLUS制作的复刻作品《热血物语EX》在GBA上发售了。而让广大热血迷惊喜的是，游戏并不是就简单的移植，而是进行了大幅的强化。由于机能的提升，游戏的画面和音效都十分不错，最重要的是游戏的可玩性相当高。其动作要素十分丰富，仅仅依靠两个按键就可以做出多达几十种的丰富动作，打、踢、摔、投都可以随意使出。另外还新加入了一些新技能，比如双人游戏的时候还能使用合体技。游戏的打击感很好，再加上同屏显示敌人数量的增多，使得玩上去十分爽快，绝对的热血原汁原味。而《热血物语》本身就带有一定的RPG要素，所以游戏的耐玩度也比较高，你要辗转于各个街头与BOSS进行战斗，而达成了一定的条件，有的BOSS还可以加入，这里就涉及到了暴力值这个隐藏数值了，可以说注意了暴力值与否完全是两种不同的玩法，是做一个彻头彻尾的流氓还是做一个有绅士风度的流氓（汗！），全看你的选择了。当然和原作一样，你可以用冒险途中得到的金钱来购买各种道具，还有隐藏商店的存在哦，里面卖的东西虽然不错，但是价

翔武	我发誓绝对没有这种事情 发生！至于方舟嘛……就不知道了（偷笑）。
方舟	翔武！你真不仗义！整得自己跟个没事人似的。

值不菲啊。可以说本作是热血FANS必玩的一作，不管从哪方面来说都很优秀，同时也让我们看到了热血系列重现当年辉煌的希望。

★热血合集1

或许之前ATLUS复刻的《热血物语》的高素质出乎了广大玩家的意料，所以当《热血合集》公布的时候，大家对此充满了希望。可是真正当游戏出来之后，大家的眼中都分明写满了失望，因为游戏绝对原汁原味，几乎就是将FC的原版照搬了过来，一样简陋的画面和音效，系统上也没有一点改动，让人不得不怀疑厂商的诚意。平心而论，这个游戏包括的两款旧作是绝对的经典，当看到那熟悉的人物、场景，听到熟悉的音乐时，叫那些从FC时代走过来的玩家怎不感动？当初的那些经典要素并没有随着时间的流逝而消失，单就热血篮球而言，其乐趣也不是现在一般的动作游戏能比的。坦率地说，这款游戏只适合推荐给那些对热血游戏有着美好回忆以及热血死忠们，对于普通玩家而言，其表现实在平庸，很难找到“热血”的感觉。

★热血合集2

本希望这次的热血合集能够稍微强化一点，哪怕不增加什么新要素，只是将画面和音效改

进一下，我这个热血FAN也就心满意足了。但最后盼来的仍旧是失望，游戏和《热血合集1》一样，也只是FC版的“完全”移植，透过这款游戏，我分明看到厂商ATLUS的眼中写满了“骗钱”的字样，让我对之后的《热血合集3》也彻底绝望了，除非ATLUS良心发现。其实从合集1开始我就应该知道，增加新要素，改进画面和音效，都只是我们这些玩家的一相情愿而已，是不可能的。牢骚发完了，也该说说游戏本身了。这次的合集中包括《热血进行曲》和《热血足球》两个游戏。个人感觉前者在“热血系列”中一直都只是一款小品性质的作品，你的目标就是在赛跑中取得优胜，国夫君和他的对手们要在很多充满障碍的环境中奔跑，甚至还会穿越民房。当然要想取胜，不耍点手腕是不行的，拳脚棍棒都是你可以借助的有效武器，抓紧时机让它们和你的对手好好地亲密接触一下吧。在经历了一切最终获得冠军的时候还是很有成就感的。而《热血足球》给当年的我们留下的美好回忆就更多了，那时还没有《WE》，我们可以玩的足球游戏不多，而正是这款《热血足球》和《天使之翼》一起把我带进了足球那个奇妙的世界中。《热血足球》继承了热血系列一贯的搞笑和爽快的风格，虽然是足球比赛，但是拳脚仍是可以信赖的武器。游戏中还有必

楚君	一日，上电子课看PG被老师发现。老师问：“在看什么书？”偶曰：“电子天下！”
读者资料	男，17岁，河南省郑州市中原区三官庙大街40号，450007

杀技的设定，这和球员带球奔跑的步数有关，所以说“数步子”是玩这款游戏必不可少的技能。必杀技不仅华丽，熟练的发出更让你有无比的成就感。和《集合1》一样，这款合集只对从那个时代走过的老玩家有杀伤力，新玩家可能会对这样画面简陋，音乐刺耳的游戏不屑一顾吧。但如果你想感受一下大名鼎鼎的热血系列的魅力，用当年的眼光来看待这款游戏的话，还是很值得一试的。当然只要这种游戏勾起了老玩家的怀旧情绪，那么厂商的骗钱行为也就成功了。

文/NW旅团 怀恋众黄昏　责编/翔武

后 记

《热血》系列可以说是影响了我们这一代人,FC上的《热血》给我们带来的快乐和留下的感触也不是三言两语就能说清的。TECHNOS的倒闭确实是令人心酸，不过ATLUS把热血系列复活又令人期待，让人感到了一股新的生命力，作为热血FANS中的一员，我真心希望《热血》能继续走下去。（本文部分资料来自“热血最强网站”，感谢“热血最强网站”的大力支持。）

热血系列年表

游戏名称	中文译名	机种	发售日	厂商
热血硬派くにおくん	热血硬派 国夫君	FC	1987.4.17	Techons
热血高校ドッジボ–ル部	热血高校躲避球部	FC	1987.7.26	Techons
ダウンタウン热血物语	热血物语	FC	1989.4.25	Technos
热血高校ドッジボ–ル部	热血高校躲避球	PCE	1990.3	Technos
热血高校ドッジボ–ル部サッカ–篇	热血高校足球	FC	1990.5.18	Technos
ダウンタウン热血行进曲それゆけ大运动会	热血进行曲	FC	1990.10.12	Technos
热血硬派くにおくん番外乱斗篇	热血硬派 番外乱斗篇	GB	1990.12.7	Technos
热血高校サッカ–部ワ–ルドカップ篇	热血高校足球 世界杯篇	GB	1991.4.26	Technos
ダウンタウンスペシャル くにおくんの时代剧だよ全员集合	热血时代剧 全员集合	FC	1991.7.26	Technos
热血高校ドッジボ–ル部 强敌！投球战士の卷～	热血高校躲避球部 强敌 !投球战士之卷	GB	1991.11.8	Technos
いけいけ！热血ホッケ–部 すべってころんで大乱斗	热血冰球	FC	1992.2.7	Technos
びっくり热血新纪录！はるかなる金メダル	热血新纪录	FC	1992.6.26	Technos
ダウンタウン热血行进曲どこでも大运动会	闹市热血进行曲 到处乱跑大运动会	GB	1992.7.24	Technos
初代热血硬派くにおくん	初代热血硬派	SFC	1992.8.7	Technos
热血高校ドッジボ–ル部サッカ–篇	热血高校躲避球 足球篇	MD	1992.8.7	Technos
热血格斗传说	热血格斗	FC	1992.12.23	Technos
くにおくんの热血サッカ–リ–グ	热血足球联盟	FC	1993.4.23	Technos
びっくり热血新纪录！どこでも金メダル	热血新纪录GB	GB	1993.7.16	Technos
くにおくんのドッジボ–ルだよ 全员集合！	热血高校躲避球 全员集合	SFC	1993.8.6	Technos
ダウンタウン热血べ–すぼ–る物语 野球で胜负だ！くにおくん	热血棒球物语	SFC	1993.12.17	Technos
热血！すとり–とバスケット がんばれDUNK　HEROES	热血街头篮球	FC	1993.12.22	Technos
ダウンタウンスペシャル くにおくんの时代剧だよ全员集合	国夫君的时代剧 全员集合	GB	1993.12.22	Technos
新热血硬派くにおたちの挽歌	新热血硬派 国夫等人的挽歌	SFC	1994.4.23	Technos
くにおのおでん	国夫君的方块	SFC	1994.5.27	Technos
热血！ビ–チバレ–だよ くにおん	热血沙滩排球 国夫君	GB	1994.7.29	Technos
くにおの热血斗球传说	热血斗球传说	NEOGEO	1996	Technos
ダウンタウン热血物语EX	热血物语EX	GBA	2004.3.5	Atlus
くにおん 热血コレクショソ1	国夫君 热血合集1	GBA	2005.8.25	Atlus
くにおん 热血コレクショソ2	国夫君 热血合集2	GBA	2005.10.27	Atlus
くにおん 热血コレクショソ3	国夫君 热血合集3	GBA	2005冬	Atlus

注：在这里只收录了日版资料，美版没有收录。另像一些非主流机种，如X68000等主机上的资料没有收录。

张琦	每次偶不爽时，就拿《机战J》，那一台机器爆掉N多 敌人的感觉真爽啊。
读者资料	男，16岁，上海市黄浦区，200021

高级战争2 WarRoom 极限研究

文/NDSBBS Garozzo 责编/翔武

ネコノラクエン/Egg Islands キクチヨ/Kanbei

这关难度比较低，用登陆舰运输步兵登陆开始占领中部的工厂，之后再派一艘登陆舰运送两个步兵登陆，合流占领该工厂。同时第一艘登陆舰运送步兵沿下侧海岸线运送步兵至Kanbei的本部附近伺机降下步兵，中部工厂占领后先生产两辆重型坦克，因为Kanbei的部队攻防很高，所以切记不要被Kanbei的高级兵种先攻，主动攻击时也要选择优势地形，在一回合内消灭2-3个单位(根据Kanbei的生产数量而定），然后完成占领。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：9天 300S

Day2 左侧港口造登陆舰，就近工厂造2个步兵。

Day3 S/L确保Kanbei的炮车出在右下工厂，登陆舰装载2步兵下移5格左移2格降下一个步兵，同样位置再造登陆舰和2个步兵。

Day4 S/L确保左上Kanbei的登陆舰装载侦察车右移且火箭车出在左下工厂（如图），

步兵开始占领中立工厂，下方登陆舰全力下移进入炮车射程，上方登陆舰装载2步兵下移5格左移2格并降下2步兵。

Day5 3HP的登陆舰下移3格左移4格，5HP 的步兵完成占领工厂，2步兵一个攻击Kanbei的步兵，另一个和5HP的步兵合流，上方的登陆舰下移5格右移1格进入火箭车的射程但位于炮车射程外。

Day6 S/L确保Kanbei的中型坦克出在右下工厂，3HP的登陆舰全力左移，9HP的步兵于公路攻击炮车，另一步兵

洪浩	热切盼望中，但愿明年1月1日，《口袋妖怪 钻石/珍珠》就上市，太想搞个鲁卡力奥了。
读者资料	男，16岁，江苏省淮安市开明中学初三（16）班，223002

于右侧攻击炮车，工厂造重型坦克，2HP的登陆舰离开Kanbei远程武器的射程。

Day7 重型坦克下移于右方攻击Kanbei的火箭车，满血的步兵与9HP的步兵合流，工厂造中型坦克，右上最左侧工厂造炮兵（资金刚好够），左下登陆舰全力左移。

Day8 3HP的登陆舰移动至浅滩最左方并降下步兵，且登陆舰进入Kanbei潜艇的射程（下回合将被击坠），重型坦克移至城市上，步兵移至炮车右方，中型坦克移至步兵上方（暂时不要攻击3HP的步兵），右上方6HP的炮兵右移1格，左侧2个工厂造2个炮兵，其余工厂造3个步兵。

Day9 S/L确保Kanbei的重型坦克出在右下工厂，重型坦克攻击Kanbei新出的重型坦克自杀，步兵上移消灭占领工厂中的步兵，中型坦克消灭火箭车，右上炮兵消灭侦察车(此时能量必满)，6个工厂造6个步兵（T正好够），发动SCOP，左下步兵完成占领本部。

总结：本关的极限打法和Land’s End有些类似，为了积蓄满能量，必须主动损失部队，不过相比较Land’s End，这关更加困难，最多只能损失2个部队，且由于Kanbei部队的防御力非常高，所以要击坠Kanbei的部队赚取Power值必须留有一定的火力才行，掌握受损和火力之间的平衡点是此极限打法的关键。

パックンランド /Terra Maw アスカ/Sonja

此关难度不小，初期资源出于劣势，尽快出2辆运输车运送步兵去占领上方的工厂和港口，然后对空战车配合引诱法把Sonja的轰炸机解决掉，之后用重型坦克配合坦克，对空战车和运输车强行占领机场（比较困难），占领机场后战斗就会相对轻松，轰炸机开始屠杀就行了，别忘了造战斗机获得制空权，本关全灭比较费时，所以可以用登陆舰运送小兵在空军的开路下占领本部(因为只有一个机场所以不推荐用运输机）。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：13天300S

Day1 右上工厂造运输车，其余工厂造3步兵。

Day2 运输车装载正下方步兵左移1格上移3格于上方降下步兵，其余2步兵上移，同样位置造1运输车3步兵。

Day3 最上方步兵占领中立工厂，次上方步兵移至公路，运输车装载步兵沿公路全力移动于上方降下步兵，剩余1运输车3步兵重复Day2的行动，右侧工厂造坦克。

Day4 步兵完成占领工厂，左侧步兵上移3格，运输车装载右侧步兵全力上移于工厂旁降下步兵，另一运输车装载下方步兵沿公路移动于上方降下步兵，其余2步兵左移，坦克右移。

Day5 坦克右移攻击Sonja登陆的坦克，最上方步兵占领工厂，运输车装载下侧步兵移动至港口左侧于港口降下步兵，下方运输车装载1步兵全力上移，其余步兵上移。

夏雨	足球让我激动，掌机让我开心。
读者资料	男，16岁，湖北省黄石市黄石二中高二（19）班，435000

Day6 坦克继续攻击Sonja的坦克，中部工厂造对空战车，2步兵开始占领码头和完成占领工厂，左侧运输车沿公路全力移动并降下步兵，其余步兵分别开始占领城市。

Day7 4步兵完成占领，最上方步兵右移占城，工厂处步兵右移1格上移2格，2辆运输车全力右移，对空战车全力右移，上方工厂造重型坦克。

Day8 右侧运输车上移3格右移3格至中立城市（吸引Sonja的轰炸机），公路上的运输车上移（为Sonja的侦察车开路），港口的步兵右移占领城市（吸引Sonja的侦察车），港口造登陆舰并装载左侧步兵，上方步兵完成占领，重型坦克全力移动，上方工厂造对空战车，左侧3步兵下移并排堵路。

Day9 登陆舰全力下移，运输车于城市合流，6HP的侦察车完成占领，上方步兵左移占领城市，重型坦克右移于公路攻击侦察车，上方的对空战车全力右移，上方工厂造坦克，下方工厂造对空战车。

Day10 登陆舰全力向右下移动，5HP的运输车沿公路左移，8HP步兵右移1格占领城市，左上步兵本日不要完成占领（下回合吸引轰炸机），重型坦克移至己方城市回复，对空战车右移攻击轰炸机，坦克移动至港口，上方工厂造对空战车，下方对空战车全力右移。

Day11 7HP对空战车右移攻击Sonja占领中的步兵，运输车装载2HP步兵，坦克和重型坦克合力攻击坦克，上方步兵仍然不要完成占领，左侧对空战车上移但不要攻击轰炸机，登陆舰右移至Sonja战舰的左侧，2HP的坦克离开直升机攻击范围。

Day12 S/L确保Sonja中部港口不造海军单位，左侧对空战车消灭轰炸机，重型坦克消灭右侧的坦克，上方对空战车和坦克消灭占领中的步兵，下方坦克于左侧消灭Sonja的坦克，2辆对空战车消灭直升机，登陆舰右移至港口并降下步兵，此时能量槽必满。

Day13 放SCOP，步兵完成占领本部

总结：和之前几关一样，此极限打法的难点依然是掌握主动受伤和攻击力的平衡点，另外如何将步兵安全登陆至Sonja本部附近也是一个难点，用运输车及时引诱Sonja的轰炸机向上移动为登陆舰的安全登陆提供了保证。

サイノメランド/Stamp Islands
モップ/Drake&イーグル/Eagle

这张地图很简单，只要用两架运输机运送步兵至Drake的本部，然后伺机合流占领本部，解决掉Drake后己方的资金优势就会非常明显，之后慢慢解决Eagle，注意一下他的二动就可以了，300S很容易。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：8天300S

Day1 机场造2架直升机，

王晓伟 什么时候弄个蜘蛛侠版的雪人？
读者资料 山东省烟台市福莱里54号3-9，264000

工厂造2步兵。

Day2 上方运输机装载步兵全力右移，下方运输机装载步兵全力下移，机场再造2架运输机，上方工厂造步兵，下方工厂造炮兵。

Day3 左上2架直升机分别装载步兵和炮兵，4架运输机全力右移,上方机场造直升机。

Day4 右上运输机下移1格右移6格于下方降下步兵，左上2架运输机全力右移，下方运输机下移5格右移2格，直升机全力右移，同一位置再造1架直升机。

Day5 右上步兵右移3格占领Eagle的工厂，右侧运输机移动至Eagle右侧工厂，装载炮兵的运输机右移至Eagle下方机场于炮车下方降下炮兵，另一架运输机移至炮兵左侧于炮车左侧降下步兵，下方的运输机下移1格右移6格，直升机攻击Eagle的运输机，另一架直升机全力右移，下方机场造战斗机。

Day6 7HP的步兵完成占领工厂，炮兵于上方攻击Eagle的对空战车（进入炮车的射程),位于Eagle机场处的运输机右移1格，另一运输机装步兵移动至Eagle本部右侧2格处于下方降下步兵（正好在对空战车攻击范围之外），下方运输机右移于码头降下步兵，右侧直升机攻击Eagle的直升机，左侧直升机攻击占领中的步兵，战斗机全力右移，上方机场再造1架直升机，工厂造4个步兵（补充T的损失）。

Day7满血的步兵开始占领Eagle的本部，3HP的运输机和4HP的运输机合流，满血的运输机左移1格，9HP的步兵占领右下码头，强占下来的工厂造1辆坦克，右下方步兵开始占领Drake的本部，左上机场的直升机全力右移，另外2架直升机合流，战斗机右移2格下移7格，再造4个步兵（补充T的损失）。

Day8 2架直升机分别消灭Eagle占领中的步兵和3HP的直升机，战斗机消灭2HP的运输机，右上坦克消灭6HP的步兵，2步兵完成占领Eagle和Drake的本部。

总结：此打法中Sami的运输机群再次发挥了决定性的作用，不过难度并不大，唯一需要注意的是Power的获得必须击坠4个单位（强占的Eagle的基地为Power的获得提供了保证）。

パラパラショトウ/Ring Islands
ホイップ/Olaf&ビリー/Grit

这关看起来虽然劣势很大，初期资源很少且处于很容易受到夹击的地理位置，不过不必担心，只需要用运输船运输步兵先快速占领掉一家，之后再对付另一家就非常容易了，需要注意的是Power值是否足够，时间一般不成问题。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami ヤマモト/Sensei 或者 モップ/Drake

成绩：7天300S

Day1 直接PASS。

Day2 左下港口造登陆舰，就近2工厂造坦克和步兵。

Day3 登陆舰装载坦克和步兵下移2格左移5格，右上港

口造登陆舰，就近工厂造步兵。

Day4 S/L确保Olaf的坦克向上移动，右上登陆舰装载步兵右移2格上移5格，左下登陆舰全力下移，右上2工厂造炮车和炮兵。

Day5 左下登陆舰左移3格于左侧降下坦克，下方降下步兵，右上登陆舰移至Olaf下方港口于上方降下步兵，炮兵右移1格下移1格，炮车下移2格右移1格，工厂再造2辆炮车。

Day6 S/L确保Olaf的对空战车向下移动，2步兵分别开始占领Olaf和Grit的本部，坦克上移3格攻击Grit的步兵至3HP（重要），炮车分别移动至炮兵周围，工厂再造2辆炮车。

Day7 4HP的坦克消灭Grit 3HP的步兵，中部炮车加炮兵消灭Olaf的登陆舰，侦察车和坦克，2步兵分别完成占领。

总结：7天极限打法只适用于登陆舰有移动力优势的三位CO，此打法中由于资金有限，因此必须合理分配每一分钱生产部队，Power的获得是本关最难的地方，必须在一天内击坠4个单位，其中坦克攻击Grit的步兵时必须保证只剩下3HP比较关键。相比之下应用此打法时Sami比Sensei和Drake难度低得多，因为无需保证占领的步兵不受攻击。

ラストミッション/Last Mission リョウ/Andy&キャサリン/Nell

又是很简单的一关，初期用一架运输机运步兵伺机占领Nell的本部，在这之前记得让Nell尽量多占领据点，这样就有了雄厚的经济基础生产高级兵种，之后解决Andy如同切菜般容易，300S轻松到手。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami 或者ヤマモト/Sensei

成绩：7天300S

Day1 下方机场造运输机，下方任一工厂造1步兵。

Day2上方机场造运输机，上方任一工厂造炮兵，下方运输机装载步兵右移3格下移3格。

Day3 S/L确保Nell的炮车水平向左移动，下方运输机移动至炮车左侧，上方运输机装载炮兵上移3格左移4格，上方机场造运输机。

Day4 S/L确保Andy的对空战车出在下方工厂，右下运输机移动至Nell右侧工厂于上方降下步兵，上方运输机上移5格左移2格，机场的运输机上移6格右移1格堵路，下方机场造直升机。

Day5 左上运输机移动至Andy的火箭车上方于右侧降下炮兵，6HP的运输机左移5格下移2格，右下运输机下移2格，直升机攻击占领中的步兵，左下工厂造炮车，左上工厂造步兵。

Day6 S/L确保Andy的运输车离开本部，对空导弹车出在本部左侧而侦察车出在下方工厂，且Nell上方的侦察车不向左移动（如果使用Sami则只需满足第一个条件），右下步兵开始占领Nell的本部，直升机攻击另一占领中的步兵，炮

郑权	爱我所爱，无怨无悔，此情长留心间。
读者资料	男，18岁，河北省唐山市光明南里109-2-10

车下移3格，左上工厂的步兵攻击Nell的步兵，工厂造1步兵和2炮兵，左上炮兵开始占领Andy的本部，2架运输机分别移动至对空导弹车和炮兵的下方堵路（Andy的侦察车正好攻击不到占领中的炮兵）。

Day7 下方直升机消灭3HP的步兵，炮车消灭另一3HP的步兵，2个炮兵消灭运输机，步兵消灭5HP的步兵，炮兵和步兵分别完成占领本部。

总结：本关7天极限打法很困难，和Ring Islands一样，最难的地方是Power的获得，由于没有时间也没有多余的资金生产步兵去占领资源，所以必须要精打细算的花费手中的每一分钱，不能有丝毫的浪费和闲置，否则Power绝对无法获得满分。Sensei由于没有占领优势所以难度比Sami要大很多，推荐先用Sami上手尝试此极限打法。

オカネモチジマ/Pay Dirt イワン/Colin

开场迅速占领右侧机场然后生产直升机把Colin空降到右上小岛的步兵解决掉（Colin会发一枚导弹），同时把本部周围的城市都占领，下方机场占领后用运输机运输步兵发射下侧的4枚导弹。用炮兵，坦克配合直升机解决Colin的先头部队，之后稳扎稳打300分不难达到。

●极限打法：

自选CO：ヤマモト/Sensei

成绩：10天 300S

Day1 造2步兵。

Day2 上方步兵右移3格，下方步兵右移2格占领工厂，工厂再造2步兵。

Day3 最右侧步兵右移2格占领机场，步兵完成占领工厂，左侧步兵下移3格，上方工厂的步兵右移3格占领城市，工厂再造2步兵。

Day4 左下步兵下移占领机场，右上2步兵分别完成占领机场和城市，其余3个步兵占领周边3城市，右下工厂造炮兵。

Day5 S/L确保Colin的对空战车突前，4步兵完成占领，右上机场的步兵右移占领城市，炮兵下移1格，机场造直升机，机场左侧的步兵移动至公路。

Day6 直升机消灭右侧岛上的步兵，右上步兵完成占领，6HP的步兵左移1格，1步兵与之合流，炮兵右移2格攻击对空战车，其余的步兵均向路口移动，机场造2架运输机。

Day7 右上运输机装载步兵下移3格右移4格（在Colin对空导弹车的射程外），左下运输机装载步兵下移3格右移4格并降下步兵，右上机场造直升机，4HP的步兵左移，炮兵左移攻击侦察车，1步兵和4HP的步兵合流，另一步兵右移2格攻击对空战车，右下工厂造炮兵。

Day8 左下步兵发射1枚导弹攻击Colin位于本部的运输车，下方运输机全力右移（正好位于对空导弹车射程外），右侧直升机消灭Colin的直升机，

许睿博	11月11日到杂志，光棍节啊，是给各位掌机迷的安慰。
读者资料	男，17岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区19中学2年4班，150006

1HP的运输机下移4格于下方降下步兵，另一架直升机于右侧消灭7HP的坦克，5HP的炮兵消灭2HP的侦察车。

Day9左下的步兵再发射一枚导弹攻击Colin位于本部的运输车，放COP，右侧直升机消灭6HP的运输车，步兵开始占领本部，2架运输机分别移动到步兵两侧（1HP在右），左上直升机消灭对空导弹车，5HP的炮兵上移2格，任一步兵堵住路口。

Day10 步兵完成占领

总结：直升机的强劲火力使得Sensei成为此极限打法最理想的CO，注意不能让Colin发射导弹且飞机不要进入Colin对空导弹车的射程，初期不要消灭Colin的对空战车，否则他会在本部附近再生产一辆对空战车，从而使运输机无法安全降下步兵。另外2架运输机的堵路技巧也很重要(参考截图)。

アッチコッチトウ/Long Road ハンナ/Jess

先用坦克解决掉Jess的2辆侦察车，之后用运输车运送步兵占领中部的工厂，本部附近的资源也不要遗漏，右侧的狭长通道很容易被堵住，用远程部队解决堵路部队，之后慢慢推进，2发导弹好好利用。Jess的陆军比较强，损失在所难免，最后几回合多造些部队补充T的损失。

●极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/Sturm

成绩：11天300S

Day1上方工厂造步兵，下方工厂造侦察车。

Day2 步兵右移3格占领工厂，上方工厂造运输车。

Day3 步兵完成占领城市，侦察车移动至中立工厂攻击Jess的左侧侦察车，运输车沿公路全力右移，上方工厂再造1辆侦察车。

Day4右侧侦察车右移2格下移1格于中立城市攻击Jess右侧侦察车，左侧侦察车右移6格攻击左侧侦察车，运输车装载步兵移动至己方8HP的侦察车下方，新占领的工厂造坦克。

Day5 S/L确保Jess的第一辆坦克沿公路左移（如图），运输车全力下移于中立工厂降下步兵，2辆侦察车全力下移，坦克于中立城市消灭Jess合流的侦察车，右方工厂造步兵，左上工厂造运输车。

Day6 S/L确保Jess的炮车向上方移动。8HP 的侦察车攻击Jess占领中的步兵至5HP（重要），另一侦察车下移5格，步兵开始占领工厂，8HP的运输车下移2格，坦克全力下移，上方步兵右移2格下移1格，左上运输车沿公路全力移动，左上工厂造侦察车，其余工厂造2步兵。

Day7 侦察车消灭Jess 5HP的步兵，另一辆侦察车下移攻击炮车，坦克下移4格，步兵完成占领中部工厂，侦察车装载左上步兵沿公路全力移动于下方降下步兵，右上步兵右移3格，侦察车全力右移，

李晨钟	适当的放松，可以换来事半功倍的成效！
读者资料	男，18岁，山东省济南市经十一路51号6楼301，250000

剩下步兵右移占领城市，工厂造3步兵。

Day8 侦察车消灭炮车，4HP的侦察车左移至中立工厂堵路，坦克下移攻击Jess的对空战车，8HP的侦察车装载步兵移动至坦克上方，上方侦察车全力下移，运输车装载上方的步兵下移3格左移1格于左侧降下步兵，然后装载另一步兵，中部工厂造侦察车，左上的步兵分别右移占领工厂，完成占领城市，然后再造2步兵。

Day9 S/L确保Jess的对空战车和坦克均沿公路左移，步兵发射一枚导弹攻击Jess的坦克，炮车和步兵，8HP运输车下移4格右移2格于左侧降下步兵，坦克于公路拐角处消灭7HP的步兵，右下侦察车下移于左侧攻击Jess的炮车，上方2辆侦察车全力下移，工厂造4步兵（补充T的损失），1HP的侦察车右移4格(非常重要）。

Day10 步兵发射另一枚导弹攻击Jess的跑车，炮兵和对空战车（包括己方的运输车），右下步兵开始占领Jess的本部,运输车移至本部右侧堵路，4HP的侦察车移至本部上方消灭2HP的炮车，满血的侦察车下移于上方攻击7HP的炮车，5HP的侦察车于右侧消灭之，坦克右移2格。

Day11右下步兵完成占领。

总结：其他CO这关侦察车无用武之地，不过Sturm则不同，高移动力的侦察车发挥了至关重要的作用，11天的战略难度非常高，同时需要不少运气，此打法最关键的地方是如何突破狭道以及最后的降下步兵以及占领时的堵路技巧。如果损失的单位多于2个则最后几天多造点步兵补充T的损失。

サムライヨウサイ/Nest Egg ヤマモト/Sensei

比较容易的一关，只需要抢占资源后用火箭车配合坦克群压制Sensei的部队，左上的管道可以用炮车轰开加以利用，不过需要注意一下Sensei特技“生产”的炮兵，威力可观，对轻装甲部队杀伤力可观，本关全灭或者占领本部皆可。

●极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/Sturm ドミノ/Sami 等

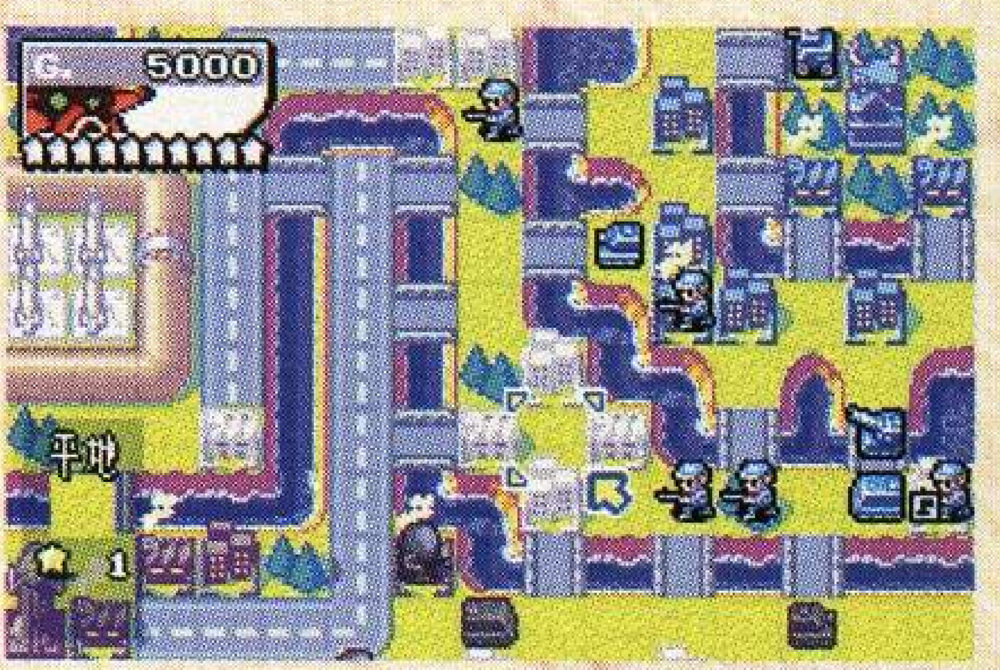
成绩：9天300S

Day1造2步兵。

Day2 2步兵均右移分别占领工厂和城市。

Day3 2步兵完成占领，下方工厂造坦克。

Day4 右侧步兵右移3格占领城市，左侧步兵右移3格，坦克全力右移，右侧工厂造运输车。



Day5 坦克右移5格，右侧步兵完成占领，左侧步兵下移2格占领城市，运输车全力右移。

Day6 坦克右移攻击Sensei最右侧城市上的步兵，下方步兵完成占领，运输车装载步兵移动至坦克左方2格处，最右

吴碧川	我拿着PSP，独自一人躺在芳草萋萋的小河边快乐着，那该多享受啊。
读者资料	男，20岁，江西省南昌市上海路173号南昌航空工业学院科技学院163信箱，330034

侧工厂造炮兵，次右侧工厂造坦克。

Day7运输车移动至图示位置于上方降下步兵，坦克移至Sensei右侧工厂该步兵堵路，左侧坦克于右侧攻击Sensei的坦克，炮兵左移1格（如果第四天Sensei的侦察车向下移动则运输车会受到攻击）。

Day8步兵开始占领Sensei的本部，右上坦克左移2格堵路，下方坦克右移消灭8HP的步兵，炮兵消灭2HP的坦克。

Day9步兵完成占领本部（如果第四天Sensei的侦察车下移,则本日须S/L保证运输车不被Sensei的侦察车击坠）。

总结：这关有不少CO都能9天极限通关，如Max，Sami等，打法类似。此打法的关键点是占领本部时用坦克和运输车堵住路，另外需要注意最多只能损失1个单位,因为在9天内造不出20个单位，Power满分需要击坠2个单位。

ヒトメボレジマ/The Trident キャサリン/Nell

本关建议尽快用炮车轰开上方的管道，然后用运输车运送步兵占领最近Nell的工厂，之后出2架直升机解决掉Nell的直升机，新占领的工厂马上生产步兵，然后用合流法占领Nell的本部，直升机削弱Nell的远程部队。周围岛上的资源基本用不着，无需刻意去占领，导弹可以利用一下，300S很容易到手。

●极限打法：

自选CO：ビリー/Grit

成绩：8天300S

Day1上方工厂造1步兵。

Day2 步兵占领左侧机场，上方工厂造炮车。

Day3 步兵完成占领机场，炮车沿公路全力上移，上方工厂造运输车。

Day4 炮车攻击管道，运输车装载步兵全力上移，上方工厂造侦察车。

Day5 侦察车全力上移，炮车轰开管道，运输车上移4格于Nell的工厂降下步兵。

Day6 S/L确保Nell的炮车出在左方工厂，坦克出在右方工厂，中间工厂不生产单位，步兵上移2格，运输车上移2格，侦察车上移3格，上方炮车上移2格，下方炮车全力上移。

Day7 S/L确保Nell的机场不造直升机（概率比较低），步兵上移开始占领Nell的本部，2辆炮车和1辆侦察车消灭2个步兵。

Day8 步兵完成占领本部。

总结：这关Grit可以在7天内过关，不过Power值无法得到满分。最困难的一点是Nell在第六天不造直升机，可能需要S/L不少次。

マネーノヤマ/Banker Hills ハチ/Hachi

对手是用钱高手因此这张地图不宜打消耗战，拖得越久越不利，要尽可能的早结束战斗，初期先抢占一些资源，等Hachi发射完4枚导弹后，马上生产坦克,炮车和火箭车,由于地形原因远程部队将发挥重要作用。己方的4枚导弹也要及时发射,免得被Hachi抢去。进攻的同时尽量封堵Hachi的工厂，另外建议用运输车运输炮兵伺机偷袭Hachi的本部。

张简	今早，老爸查房，搜出一被窝儿PG以及NDS一台，全部交公。
读者资料	男，16岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区宣西小区68栋3单元302号，150001

●极限打法：

自选CO：ヘルボウズ/Sturm

成绩：7天300S

Day1右上工厂造1步兵。

Day2 步兵右移3格，右上工厂造运输车。

Day3 运输车移动至步兵上方然后装在步兵（如图），工厂再造2步兵。

Day4 运输车会受到导弹攻击，7HP的运输车移动至右上中立城市，于右侧山头降下步兵，左下步兵右移3格占领城市，另一步兵左移1格上移1格（不要多移动1步，否则起不到吸引导弹的作用），右上工厂造侦察车。

Day5 理论上导弹会攻击侦察车而不是运输车旁的步兵，但如果遇到RP问题S/L解决即可。步兵右移3格，运输车回撤到中立工厂右方（重要，目的是吸引Hachi的坦克），基地的步兵发射一枚导弹攻击Hachi的坦克，侦察车移至如下位置（正好在炮车射程之外），下方步兵完成占领工厂，右上工厂造1步兵。

Day6 右上步兵上移开始占领Hachi的本部，6HP的侦察车移动至右上方堵路，2HP的运输车撤回基地附近，9HP的步兵上移1格，右上工厂的步兵右移2格占领城市吸引坦克，左侧步兵再发射一枚导弹攻击Hachi的坦克，右下工厂造炮兵。

Day7 炮兵消灭Hachi的坦克，步兵完成占领本部。

总结：此极限打法的关键点之一是不能让导弹攻击准备占领本部的步兵，所以需要聚集一下部队“召唤”导弹，前后共4发。之二是侦察车必须突入堵路。另外己方也要及时发射2枚导弹攻击Hachi的部队，让他回复HP消耗资金而无法造更多的部队。

ミサイルヘイゲン/Missile Plains
ヘルボウズ/Sturm

本关Sturm的重型坦克很多，且其单位攻防均为1.2倍，所以看着挺吓人，不过对我方有利的是有很多导弹，而且导弹攻击不增加Sturm的气槽，因此要好好利用，全部发射削弱Sturm的重型坦克，管道全部交给Sturm来轰开，之后生产重型坦克或者中型坦克解决掉Sturm的残余的坦克部队，没有了重型坦克Sturm就不足为惧了，他发射陨石时记得分散一下自己的部队，即将获胜前的几个回合记得多造步兵补充T的损失，300S的关键是要控制己方的损失数。

●极限打法：

自选CO：任意

成绩：5天300S

本关任何CO都能5天300S通关，Kanbei由于单位造价昂贵战术需要略加调整。现在以平均的Andy说明此战略，其他人只要仿照此打法即可。

Day1 最上方两层每层各造3个步兵

Day2 第一层3个步兵发射3枚导弹全部攻击最左面重型坦克，左方工厂造侦察车，工厂造1个步兵。第二层3个步兵发射3枚火箭全部攻击同一层的重型坦克（左侧步兵先发射下方导弹，右侧步兵先发射上方导弹，如左图），中间工厂造运输车，左方工厂造坦克，

王鑫	游戏如同调料，适量会使味道鲜美，但过量也会把整道菜毁掉。
读者资料	男，22岁，唐山市龙富道159号大学生公寓3号楼4单元503室，063000

右方工厂造步兵。第三层中间工厂造步兵。第四层右方工厂造步兵。

第一层侦察车沿公路全力左移，4个步兵开始占领3座城市和1座工厂，左方工厂造1辆侦察车。第三第四层2个步兵发射2枚导弹攻击第一层管道处的重型坦克。第二层左侧步兵发射导弹攻击第一层左上合流后3HP的重型坦克，右侧步兵发射导弹攻击第一层管道处的重型坦克至1HP（注意，左图光标处的步兵必须是1HP），坦克消灭1HP的重型坦克，运输车载步兵全力上移于Sturm右下工厂右侧降下步兵，中间工厂造步兵，左方工厂造炮车。

Day4 3个步兵将被Sturm的重型坦克消灭。第一层 右侧4步兵完成占领，左侧步兵开始占领Sturm的本部，运输车移动至本部上方堵路，左侧侦察车移动至本部下1格处攻击左侧步兵，坦克移动至本部右方1格攻击，右侧侦察车沿公路全力左移。第二层 7HP的步兵上移1格，左侧步兵右移2格占领城市，炮车上移1格，左侧工厂造炮兵，右侧工厂造中型坦克。

Day5 第一层2辆侦察车消灭右侧2个步兵。第二层炮车攻击重型坦克，炮兵和5HP的步兵消灭之，7HP的步兵发射导弹攻击4HP的重型坦克，中型坦克将之消灭。最后13个工厂造13个步兵使生产数正好达到30，步兵完成占领本部。

Kanbei的战略

Day1相同。

Day2 资金不够无法在第一层造侦察车，其余相同。

Day3 基本战略相同，最后生产的单位有所不同。第一层左侧工厂造侦察车。第二层中间工厂造坦克，左侧工厂造炮兵（资金刚好够）。

Day4 由于Kanbei的兵种防御力很高，第三层的步兵第四天不会被消灭，发射导弹攻击左Sturm的部队(如图)。第一层侦察车左移，其余步骤和Andy的战略相同。第二层步兵右移3格，炮兵右移1格，坦克移至第一层，左侧工厂造炮车，右侧工厂造炮兵。第三层最右侧工厂造步兵。第四层最左侧工厂造步兵。

Day5 二三四层各发射一枚导弹攻击第二层的重型坦克，炮车和炮兵消灭2辆1HP的重型坦克，第一层消灭2个步兵，然后造12个步兵使生产数达到30,步兵完成占领本部。

总结：这是War Room中唯一的所有指挥官都能急速通关的一关。该极限打法的难点在于控制Techique的损失的同时兼顾Power值的取得，最多只能损失3个单位，否则T值将不够100，最后一回合不可避免要大量造步兵补充T的损失。

サンボンノヤ/The Ring
イーグル/Eagle&モップ/Drake&ハンナ/Jess

虽然是1VS3的地图，不过有管道做天然屏障，所以初期压力不是很大，尽快占领本部周围的资源，然后用运输机运送步兵配合导弹的攻击占领Drake的本部，造对空战车压制Eagle的直升机，用直升机堵住右侧Jess突入的部队，然后伺机轰开管道配合导弹攻击，强占掉Jess的本部，剩下的Eagle也就不在话下了,注意一下Power值，300S不是很难。

●极限打法：

自选CO：ドミノ/Sami

成绩：11天300S

Day1 造2步兵。

Day2 右侧步兵上移占领工厂，左侧步兵占领上方机场，再造2步兵。

Day3 2步兵完成占领，另

赵忠灵	掌机年年有，今年最流行。注意：老师是最有可能不花钱便可赶潮流的人。
读者资料	男，16岁，北京市朝阳区自动化工程学校数控0501班，100085

外2步兵下移占领工厂，工厂再造2步兵。

Day4 2步兵完成占领工厂,位于一条斜线上的3步兵分别占领工厂、机场和城市,机场造运输机,右上工厂造炮兵。

Day5 S/L确保Jess的坦克左移（右移的话比较麻烦），3步兵完成占领，另外3步兵各发射一枚导弹攻击Drake的部队（如图控制HP），炮兵右移2格，运输机右移至港口，左下工厂造炮车。

Day6 1步兵发射一枚导弹攻击Drake的部队，运输机装载炮兵右移3格上移3格于上方降下炮兵，其余步兵分别占领港口和城市，炮车下移2格右移1格，右上工厂造对空战车，左下工厂造炮兵。

Day7 S/L确保Drake的运输车离开本部，炮兵开始占领本部，运输机上移堵路，其余步兵分别完成占领，剩下步兵占领最右侧的城市，对空战车消灭Eagle的直升机，炮车攻击左侧管道口，炮兵下移攻击管道口，左下工厂造炮兵。

Day8 炮兵完成占领Drake的本部，3HP运输机左移2格上移1格，3步兵各发射一枚导弹攻击Eagle的直升机（如图），右侧步兵完成占领城市，4HP的步兵左移，炮车攻击Jess的坦克，下方机场造轰炸机，2炮兵分别右移2格和下移2格。

Day9 运输机装载炮兵左移6格，1步兵发射导弹攻击Eagle的直升机，运输机和步兵，对空战车攻击Jess的侦察车，位于港口的步兵下移再攻击侦察车，炮车轰开左侧管道，炮兵下移攻击Eagle的炮车,另一炮兵左移2格，轰炸机下移攻击中部管道（进入Jess对空导弹车射程），造2架直升机和2步兵，左下工厂造坦克。

Day10 上方直升机下移轰开管道，下方直升机攻击Jess对空导弹车，坦克右移2格下移4格攻击火箭车，4HP炮兵上移，另一炮兵下移消灭7HP的坦克，炮车攻击另一辆坦克，右侧2步兵合流，对空战车左移，2步兵各发射一枚导弹，分别攻击左下Eagle的对空战车和右上Jess的对空战车，左下工厂造坦克，右侧工厂造炮兵，运输机全力左移于山上降下炮兵。

Day11 一般情况下能量槽必满（如还差点则击坠一些部队集满），放SCOP，然后配合剩下的导弹进行屠杀赚取Power，之后5HP的步兵下移5格完成占领Jess的本部，左上炮兵完成占领Eagle的本部。

总结：此极限打法略有难度，关键点是尽快占领Drake的本部，注意用导弹攻击Drake时要错开，控制一下HP值，否则无法顺利占领。之后故意损失己方的轰炸机以及其他一些部队和快积蓄满能量,之后配合导弹赚取Power值后，SCOP完成占领即可。

ストロングランド / Strong Land
コング/Flak&キャット/Lash&スネーク/Adder

War Room的最后一关，对手是黑洞军的三个CO，虽然从地图上看上去我方在资源上处于劣势，且和Flak有短兵相接之势，不过我方的优势就是左下方的一大片导弹。获得

300S的要诀是尽快占领Flak的本部（不推荐全灭），这样一方面能够减轻本方的压力，另一方面能增加每个回合的资金收入生产单位，同时尽快轰开管道派若干步兵下移去发射左下方的导弹，记住一枚也不要让Lash或者Adder抢到。对Lash发起进攻时要准备好运输车装载步兵准备伺机占领本部，然后配合导弹的攻击，以及合理的堵路技巧，强占Lash的本部。解决了Lash后战斗就变得轻松了，资金上占有绝对优势，外加导弹的协助，稳扎稳打解决掉Adder自然不在话下，300分并不困难。

●极限打法

自选CO：ヘルボウズ / Sturm

成绩：10天300S

Day1 造2步兵。

Day2 下方步兵左移1格开始占领中立工厂，上方步兵右移2格下移1格（不要占领），上方工厂造炮车。

Day3 炮车移动至Flak本部左方2格处，上方步兵右移1格紧挨炮车，上方工厂造侦察车，下方步兵完成占领中立工厂。

Day4 炮车攻击其右上方向的步兵，紧挨炮车的步兵右移3格开始占领Flak的本部，侦察车攻击Flak本部右下方的步兵，占领完工厂的步兵下移1格占领城市，工厂造3格步兵。

Day5 S/L确保占领Flak本部中的步兵和炮车不受攻击或者炮车受攻击后仍有9HP（概率很高），步兵完成占领本部，炮车右移4格，侦察车下移1格，右上工厂造步兵，最下方步兵完成占领城市，其余3个步兵开始占领左下方剩余的城市（不要去占领中部的中立城市和工厂），左下右方工厂再造炮车。

Day6 炮车攻击Lash的新造的炮车，右上下方步兵下移2格占领城市，右上左方工厂造APC并装载右方2格处的步兵，右方工厂造坦克（如果第五天炮车HP为8的话则造不起坦克），左下炮车攻击管道连接处，3个步兵完成占领城市，左下角的步兵右移2格。

Day7 右上方炮车消灭Lash的炮车，坦克下移3格攻击管道连接处，步兵完成占领工厂，侦察车左移1格，运输车移动至坦克上方，上方2工厂造2辆坦克，左下方炮车轰开管道，4个步兵全力下移准备踩导弹。

Day8 强烈建议Adder轰开上方管道且坦克上移。左下2步兵发射2枚火箭攻击右上方部队（注意要保证下回合4个步兵都发射导弹），其余2个步兵全力下移，右上炮车轰开管道，最上方左边的坦克下移3格右移3格消灭管道口的Lash的Tank，装载步兵的运输车移动至Lash本部上且降步兵于左方，侦察车于右方攻击Lash的火箭车，步兵右移3格消灭Lash 4HP的步兵，上方另一辆坦克下移3格右移3格以防即将占领本部的步兵受到攻击，下方坦克右移5格攻击Adder的坦克，上方2工厂造2辆侦察车，下方工厂造1辆坦克。

Day9 左下4兵发射4枚导弹，2发攻击右上方的部队，2发攻击右下方的部队（效果如

斐翔	热爱游戏，忠于游戏，善于游戏，创造奇迹。
读者资料	男，16岁，天津市南开区鞍山西道学湖里14号楼2门501，300192

第二张图），炮车消灭4HP的火箭车，最右方坦克消灭4HP的步兵，最左方坦克右移6格与工厂消灭4HP的对空战车，管道处的坦克右移3格下移1格消灭炮车，运输车右移1格堵路，满血的步兵开始占领Lash的本部，6HP的步兵右移2格，刚生产的左侧侦察车消灭4HP的侦察车，右侧侦察车消灭1HP的运输车，右上工厂再造3辆侦察车。切记，本日尽可能减少Adder的单位数是首要目的。

Day10 步兵完成占领Lash的本部，左下4个步兵发射4枚导弹，3枚攻击右下方Adder的部队，1枚攻击最上方的坦克，接下来全灭Adder部队时要注意先后次序，1HP的步兵左边的坦克右移3格下移3格消灭步兵，其右方坦克右移1格下移4格灭另一步兵，最上方右侧工厂的侦察车下移3格右移5格消灭4HP 的步兵，位于管道口左侧2格的侦察车消灭1HP 的坦克，然后余下3辆侦察车和1辆坦克消灭余下4个单位即可。

总结：再次体现Sturm移动力优势的一关，侦察车的8格移动力是它成为本关除坦克以外的另一攻击主力，10天极限打法并不容易，需要注意以下几点：必须在第5天占领Flak的本部，其次必须在2回合内占领Lash的本部，最难点在于最后一天如何全灭Adder的单位，由于最后2天变数比较大，所以上文最后几天的打法只能做一下参考，指导思想是尽量保证自己的攻击部队数量，即使是1HP也没关系，因为Adder在导弹的攻击下所有部队会只剩下1HP，然后注意攻击方式，不要让有些单位有劲使不上。

后记： 至此总共给出了War Room 26关最速的详细打法，只要耐心地按照这些详细步骤操作，相信大家也能达成这些极限成绩，需要注意的是绝大部分关卡中获取Power或是Technique的方法并不唯一，攻略中的取得方法只是一种参考，大家不必完全仿照，只需掌握其指导思想即可。另外虽然这26关的成绩很多都是或者接近理论极限，要提高将会非常的困难，不过某些关卡提高的可能性依然还是存在的，希望通过本攻略能够对读者有所启发，创造出更快更好的打法。

高级战争2全地图完成时间一览

地图名	底限天数	目前成绩
スパナットウ/Spann Island	10	5
ピーノシマ/Moji Island	14	7
クネクネジマ/Duo Falls	16	7
フットハーバー/Sole Harbor	18	7
ソックストウ/Pivot Isle	15	8
アシナガジマ/Land's End	15	11
コブシカイキョウ/Kita Straight	25	8
グーチョキミサキ/Point Stormy	15	8
コツブジマ/Ridge Island	12	7
チエノワジマ/Mial's Hope	25	8
マウンテンリバー/Bounty River	27	15
フタバミサキ/Toil Ferry	20	7
ダブルサーキット/Twin Isle	20	8
ハマキサンミャク/Dire Range	32	10
ネコノラクエン/Egg Islands	41	9
パックンランド/Terra Maw	32	13
サイノメランド/Stamp Islands	15	8
ヒキョウノモリ/Rivers Four	20	10
パラパラショトウ/Ring Islands	26	7
ラストミッション/Last Mission	30	7
オカネモチジマ/Pay Dirt	22	10
アッチコッチトウ/Long Road	24	11
サムライヨウサイ/Nest Egg	30	9
ヒトメボレジマ/The Trident	25	8
マネーノヤマ/Banker Hills	21	7
ミサイルヘイゲン/Missile Plains	15	5
トマドイボンチ/Lost Basin	41	14
メダマジマ/Risky Vale	23	13
サンボンノヤ/The Ring	36	11
ストロンググランド/Strong Land	30	10

这个表格中，底限天数是速度一项评分为满分100的底限值，也就是说如果不能在规定天数内完成，那么速度评分就到不了100，300S的评价自然也是空谈了，目前已知的极限成绩也已列出，供大家参考。笔者剩下4关War Room的成绩比目前已知最速要慢一些，所以就没有制作详细攻略，有兴趣挑战的读者不妨自行研究打法。

（全文完）

赵宇光	正所谓有好的心情才可以更加尽情体会游戏的乐趣。
读者资料	女，18岁，河北省秦皇岛市第一中学高三(11)班，066000

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编／天意

秘技

PSP 死神 FTG

卡片模式密码表

ソウルカード

メインソウル

No	名字	レア度	收录パック	密码
S-001	黑崎一护	N	B/BP/ST	浦/却/灭/剑/护/尸
S-002	黑崎一护	N/SR	B/BP/ST	却/炎/斩/朽/剑/黑
S-003	朽木ルキア	N	B/BP/ST	魄/炎/魄/护/却/炎
S-004	フイッシュボン	D N	B/BP	黑/心/护/白/浦/??
S-005	井上织姬	SR	B/BP	黑/灭/魄/却/却/虚
S-006	アシッドワイア	N	B/BP	??/斩/斩/浦/灭/??
S-007	茶渡泰虎	SR	B/BP	却/刀/浦/魄/朽/心
S-008	シュリーカ	N	B/BP	魄/心/斩/心/黑/却
S-009	浦原喜助	N	B/BP/ST	心/护/斩/剑/魄/魄
S-010	グランドフイッシャ	R	B/BP	斩/浦/斩/白/黑/黑
S-011	ドン・观音寺	R	B/BP	灭/护/尸/??/黑/浦
S-012	石田雨龙	N/SR	B/BP/ST	魄/魄/??/朽/刀/刀
S-013	阿散井恋次	SR	B/BP	尸/灭/??/白/却/刀
S-014	朽木白哉	SR	B/BP	魄/灭/虚/护/刀/心

アシストソウル

S-015	黑崎一心	N	B/BP/ST	剑/斩/剑/灭/却/朽
S-016	黑崎夏梨	N	B/BP/ST	炎/魄/朽/浦/剑/浦
S-017	黑崎游子	N	B/BP/ST	却/黑/尸/浦/浦/炎
S-018	有　gた	R	B/BP	心/魄/心/虚/灭/黑
S-019	シバタユウイチ	N	B/BP	却/黑/黑/灭/黑/浦
S-020	コン	N	B/BP/ST	却/浦/虚/护/浦/刀
S-021	花刈ジン太	R	B/BP	护/刀/魄/虚/护/炎
S-022	由屋	R	B/BP	刀/斩/虚/炎/黑/朽

觉醒ーブラストソウル

S-023	黑崎一护	R	ST	–
S-024	黑崎一护	N	ST	–
S-025	黑崎一护	N	ST	刀/心/心/斩/剑/斩
S-026	朽木ルキア	R	ST	–
S-027	朽木ルキア	N	ST	魄/炎/护/却/剑/魄
S-028	石田雨龙	R	ST	–
S-029	石田雨龙	N	ST	??/灭/黑/刀/朽/虚
S-030	茶渡泰虎	N	B/BP	–
S-031	茶渡泰虎	N	B/BP	浦/剑/虚/朽/心/心
S-032	井上织姬	N	B/BP	–
S-033	井上织姬	N	B/BP	护/浦/刀/护/护/白

斩魄刀カード

Z-001	斩月	N/SR	B/BP/ST	–
Z-002	弧雀	N/SR	B/BP/ST	–

バトルカード

B-001	正面斩り	N	B/BP/ST	刀/心/心/浦/魄/浦
B-002	突き刺し	N	B/BP/ST	灭/却/魄/心/浦/浦
B-001	斩り落とし	N	B/BP/ST	黑/朽/灭/却/朽/尸

开启改造魂魄模式

收集到全部134张卡片后将会自动开启可一机双打的魂魄改造模式。

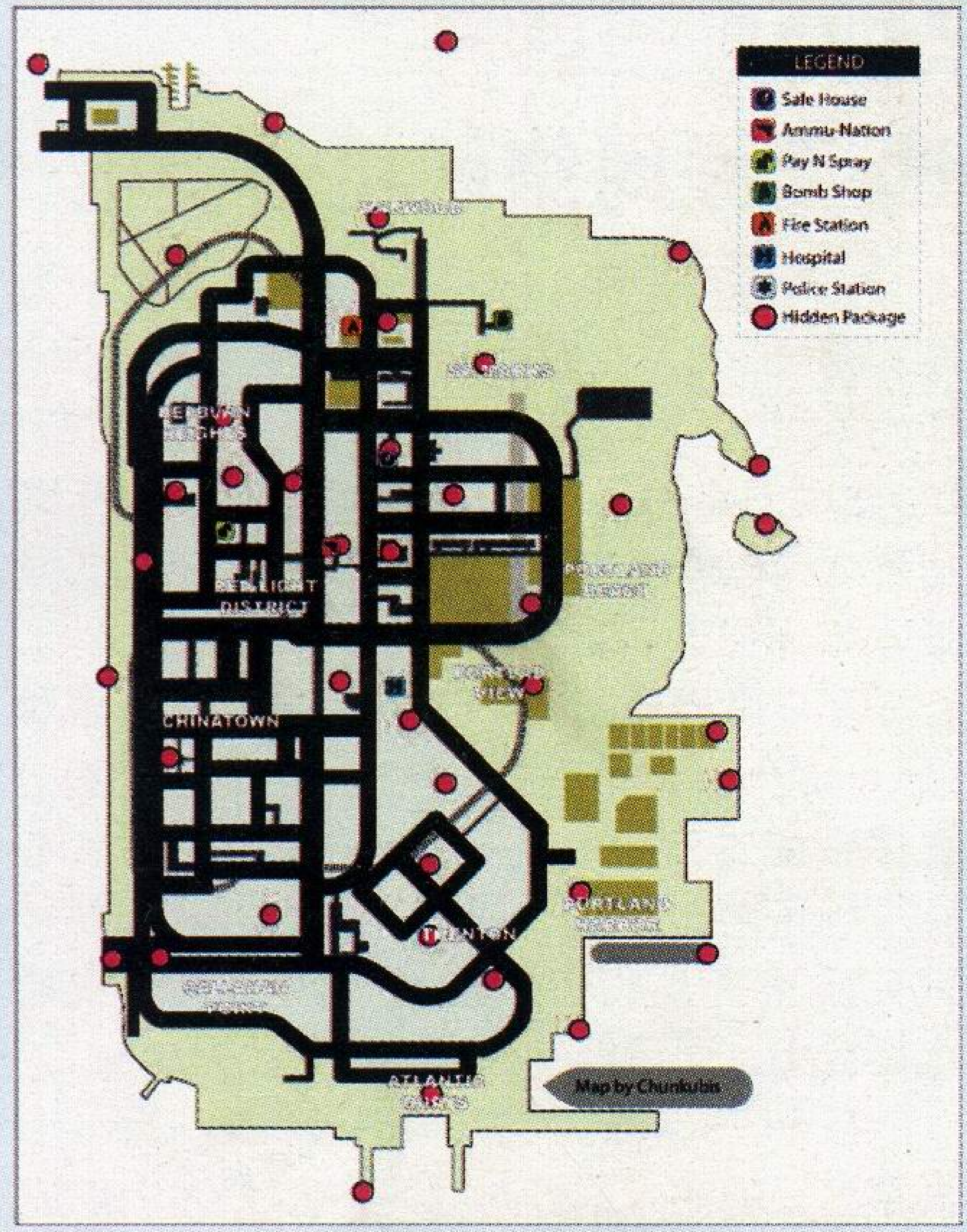
PSP 横行霸道 自由都市故事 ACT

按键	效果
○，□，R，X，X，L，○，○	司机富有攻击性
△，△，R，○，□，L，X，X	全绿灯
△，R，L，↓，↓，R，R，△	所有车辆电镀
○，○，R，△，△，L，□，□	黑色小车
↓，↓，↓，○，○，X，L，R	改变人物形象
○，X，↓，○，X，↑，L，L	在水上开车
○，→，X，↑，→，X，L，□	改变单车轮径
↑，↓，○，↑，↓，□，L，R	晴空万里
L，↓，←，R，X，○，↑，△	自杀
L，L，←，L，L，→，X，□	摧毁所有汽车
L，R，L，R，↑，↓，L，R	显示信誉度
L，L，←，L，L，→，○，X	时间加速
R，R，L，R，R，L，↓，X	游戏加速
↑，↓，△，↑，↓，X，L，R	雾天
L，R，○，L，R，X，L，R	装甲满(蓝色栅栏)
L，R，X，L，R，□，L，R	体力满(红色小车)
↓，↓，↓，△，△，○，L，R	有女孩跟着你
L，R，△，L，R，○，L，R	获得250000美元
L，L，△，R，R，X，□，○	永远不被通缉
↑，↓，X，↑，↓，△，L，R	多云的天气
L，L，R，L，L，R，↑，△	Peds 攻击你

R，R，L，R，R，L，→，○	Peds 持有武器
L，L，R，L，L，R，←，□	Peds 混乱
L，↑，←，R，△，○，↓，X	车辆性能完美
↑，↓，□，↑，↓，○，L，R	雨天
L，↑，→，R，△，□，↓，X	Raise Media Attention
L，R，□，L，R，△，L，R	提高通缉等级
L，L，←，L，L，→，□，△	Random Ped Outfit
R，△，X，R，□，○，←，→	游戏变慢
L，L，←，L，L，→，△，○	直接获得Rhino
△，○，↓，△，○，↑，L，L	直接获得 Trashmaster
L，L，○，R，R，□，△，X	艳阳天
↓，↓，↓，X，X，□，R，L	游戏画面上下颠倒
△，△，△，↑，↑，→，L，R	恢复游戏画面
↑，□，□，↓，←，□，□，→	第一套武器
↑，○，○，↓，←，○，○，→	第二套武器
↑，X，X，↓，←，X，X，→	第三套武器
X，X，R，○，○，L，△，△	白色小车

收集包裹效果列表

在所有藏身处得到50000美元	100 Packages
在所有藏身处得到防弹衣	30 Packages
在所有藏身处得到喷火器	80 Packages
在所有藏身处得到M4步枪	60 Packages
在所有藏身处得到MP5步枪	40 Packages
在所有藏身处得到蟒蛇导弹	50 Packages
在所有藏身处得到导弹发射器	90 Packages
在所有藏身处得到散弹枪	20 Packages
在所有藏身处得到狙击步枪	70 Packages
在所有藏身处得到手枪	10 Packages



NDS 高级战争DS SLG

继承EXP与PTS：

如果游戏中有存档，新开始游戏时，过关后的存档选择覆盖之前的存档，就会继承之前的EXP与PTS。

新增要素

插入GBA上的《高级战争1+2》日文版，进行DS版游戏时商店中会出现新要素可供购买。好像是新地图，还有壁纸。

商店的大BUG

在商店中买了东西之后不要存档，直接进入即时坦克游戏，进入后再退出，再回到商店会发现钱没减少，但东西已经买到了。

更换服装模式

当指挥官练到10级的时候，在本来选择更换服装颜色的画面中新增更换服装款式的选项，最终BOSS都可以更换服装。

金手指

GBA Teen Titans ACT

全员满生命

02003498	03E703E7
0200349C	03E703E7
020034A0	03E7

全员满能量

020034A2	E7
020034A3	03
020034A4	03E7
020034A6	03E7
020034A8	03E7
020034AA	03E7

时间

02003534	00000000

全隐藏开启

42003598	FFFF
00000038	0001
82003568	FFFF
82003582	FFFF
82003590	FFFF
82003594	FFFF
82003E70	FFFF
82003E72	000F
4200353A	0001
00000017	0002

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

软硬兵团速报
CYBERWARE EXPRESS

硬件 Hardware Talkman软件+麦克风接收器正式发售

港版Talkman软件+麦克风接收器已经正式在国内出现，在某网络商店上已经可以看到港版的已经摆上货架发售，而店家给的398元的价格也略微有些高。

由Sony开发的游戏软件《TALKMAN》，是一个可以让玩家的海外旅行更加快乐有趣的超级娱乐工具。玩者将会有如一名专署的通译人员随时陪伴左右，还可以一边游玩，一边学习语言。

而此设备精通美式英文、简体中文、日文及韩文等四国语言，您只要预先设好其中一个为母语，并直接对着PSP专用麦克风向它提出问题，就能迅速地理解并忠实地翻译成指定的语言。而游戏中准备了各式各样不同的活用场景，只要预先选择好，无论是在饭店、购物、餐厅、飞机或金钱上遇到任何难题而无法沟通，全部都可以交给它来负责就行了！

硬件 Hardware PSP电池导航能力测试 无线网络联机最费电

美国游戏网站IGN日前公布的一篇针对SCE推出的PSP掌上型游乐器主机的电池续航力测试报告，针对各种不同的状况对PSP进行电池持续使用时间的测试，供玩家参考。

IGN的测试共分为5个项目，分别针对 高处理效能负担、高光盘读取负担、持续休眠模式、Wi-Fi无线网络联机、MP3连续播放 进行测试，结果如下：

测试项目	持续时间	备注
高处理效能负担	3 小时 32 分	使用《山脊赛车》
高光盘读取负担	5 小时 9 分	使用《恶魔战士编年史》
持续休眠模式	持续 24 小时后仅损耗少许电力	使用《Lumines》
Wi-Fi 无线网络联机	2 小时 46 分	使用《山脊赛车》
MP3 连续播放	10 小时 39 分	使用 MS Duo 记忆卡

在高处理效能负担部分，IGN是采用有着华丽3D绘图与60fps流畅画面的《山脊赛车（Ridge Racers）》来进行测试，使用内建的喇叭，并将音量与屏幕亮度都调至最大，以持续执行回放模式并不断变换视点的方式来让主机处于高画面处理负担状态。

在高光盘读取负担部分，IGN采用读取较为频繁的《恶魔战士编年史 浑沌之塔（Vampire Chronicle：The Chaos Tower）》进行测试，使用内建的喇叭，音量与屏幕亮度一样维持最大，以反复进出Attract Mode的方式强迫UMD光盘进行频繁的读取。

在休眠模式部分，IGN采用声光益智游戏《Lumines》进行测试，在进入游戏后立刻切入休眠模式，并定期检查是否能从休眠状态回复到正常游戏执行，在连续观察24小时后，只耗损了一小部分的电量，显示休眠模式耗电量极小，可持续的时间将远大于24小时。

在Wi-Fi无线网络联机部分，IGN采用《山脊赛车》的多人联机对战模式，以2台PSP进行测试，使用内建的喇叭，音量与屏幕亮度维持最大，测试用的PSP尽可能维持画面不变动来减少测试的变因。

在MP3播放部分，IGN使用MS Duo记忆

曹巍巍	虽然PSP已入手，但仍抵抗不住GBM的诱惑。
读者资料	男，21岁，上海市东南大学浦口校区171043信箱，邮编：210088

卡持续播放MP3音讯档案，屏幕强制关闭，并使用耳机播放，音量调至最大，其余功能皆不激活。

由以上测试可知，在一般的状况下，PSP大致上能达成官方宣称的游戏4～6小时的执行时间，而耗电量极小的休眠模式也便利了外出游玩时走走停停的需求，可有效延长PSP出门在外时的使用时间，音乐播放也有一定的水准。但在Wi-Fi无线网络部分的耗电量却不是很理想，让PSP的电池续航力大打折扣，这也是大多数具备Wi-Fi功能的小型可携式装置难以避免的通病，仍有待后续电池容量或相关处理芯片的改良来克服。

硬件 Hardware PSP2.50版本被破解？

近日DRAGON公司推出一款GBM专用。前几日查看国外网站，惊获一消息——PSP 2.50也被破解，采用的原理也和2.0版的溢出错误一样，但是令人吃惊的是居然也是将2.50版降至1.50版，而作者劝告人们不要测试，看来是否能成功降级还是得再多等一段时间，SCE和黑客之间的矛盾这辈子似乎都不能解决的了。

硬件 Hardware PSP《战国封神》汉化版推出

由国人自行破解汉化的PSP游戏《战国封神》中文版近日在国内某大型模拟器论坛上公布了体验版。

从目前截的几张图来看汉化的效果似乎很不错，语句没有太大的错误，字体效果看起来也并不是很难看，大致说来汉化的效果不错。以下汉化小组公布的信息：

1、容量空间：908 MB

2、发行公司：PSP部落

3、发售时间：2005-11-09

4、内容详细介绍：

●体验说明：第一章翻译完成，其后将会乱码，不适合游戏，纯粹体验。第一章第一节由本组日翻实习人员翻译，质量有待提高，第二节就非常完美！

●部分小组成员：Jeff Chen、 瘦子KYO、爱在天涯、YUKI、滴滴、爪子、暗黑红狼、tjx かおる、路过而已、B

硬件 Hardware GBM虽小，外设一样都不能少

近日香港的DRAGON公司推出一款GBM专用模拟摇杆，只需要在GBM的十字键上安装上此套设备就可以尽情地玩各种格斗游戏而不用担心手太大，按键太小而按不过来。

袁天虎	为了大航海DS，无视PSP中……
读者资料	男，19岁，北京市昌平区亢山路化工大学分校111校箱，邮编：1022000

软件 Software《马车》出世 无人能挡

任天堂的招牌大作《马里奥赛车DS》美版于15日正式上市了，而ROM则在14日就被国外的HACK组织所DUMP。大家提前拿到了ROM就迫不及待地往自己的烧录卡中烧，结果目前出现了这样一些问题，使用了FLASHME V5以下版本补丁的用户，在玩烧录的《马车》时机器启动不能，之后机器再也无法启动，成了砖头了。目前的解决办法是将主机重新刷回到未刷FLASHME之前的状态，然后再刷V5程序就可以了。此外还需要一盘记忆容量为2M的正版引导才可以运行，存档也都保存在正版卡中。

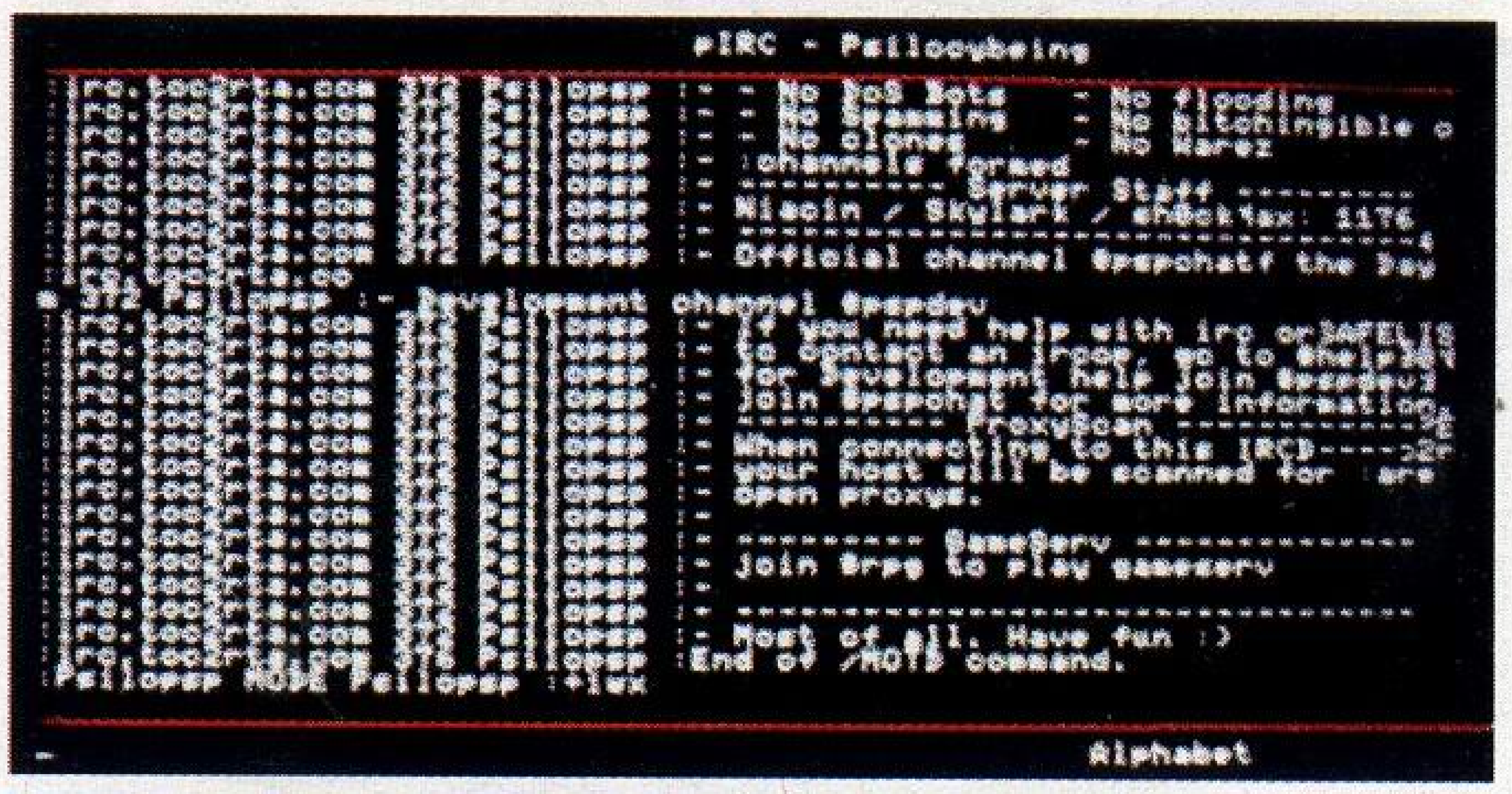
然而最吸引大家玩这个游戏的原因就是此游戏可以联入Wi-Fi网络中和世界上的玩家一同对战，独乐乐不如众乐乐就是这个道理了。当然我们也相信Wi-Fi将会带动NDS主机以及游戏的销量。

软件 Software fmsxDS Ver.0.04发布

11月18日，NDS上FMSX模拟器又发布了最新的0.04版。支持全屏幕游戏；背景调色板支持8位色相；控制菜单增加键盘；文件支持一些其他格式。虽然没有更多的更新，但是我们有理由相信作者仍然会继续完善FMSX模拟器的。

软件 Software pIRC v0.3 for PSP发布

在PC上大为流行的聊天室工具IRC被国外的高人们正式地搬上了PSP，通过这款软件可以轻易地通过PSP的Wi－Fi联接上互连网然后登陆IRC，之后可以和世界范围内使用IRC的玩家聊天。虽然从软件目前的界面来看相当的简单，还是个类似于DOS窗口的东东，不过确实是让PSP正式地向网络进军了。



软件 Software NDS正版卡带存档备份工具发布

由国外编程高手发布的EToolSMS_v2.1_NDS版是针对NDS正版卡使用的存档导出/导入工具，目前支持G6、SuperCard和LINK三款烧录卡作为源程序的载体。使用的时候只需要将要备份记录的正版NDS卡插入和已经烧录了程序的NDS烧录卡一同插入NDS，然后进入程序，选择BACKUP就可以将正版卡上的记录存到烧录卡上了，之后使用烧录程序管理工具将保存在烧录卡中的存档导出来传到电脑上就可以了。

软件 Software PSP上依然可以舞动起来 DDR ON PSP发布

在PS以及PC上大红的系列舞蹈游戏Dance Dance Revolution被国外编程高手搬到PSP上了，PSPRevolution v0.1 发布！从实际的游戏画面来看效果非常理想，随着音乐节拍控制PSP上的按键。而游戏时的音乐文件则直接安装在\psp\game\pspr\songs这样的目录下。当然喽，程序还是只能在1.50版的PSP上才能运行。

张磊	为了《口袋妖怪》我第一次买了Z版，可是到现在我的绿宝石里抓到的PM还很少，希望能有玩友能与我联机，感受口袋的乐趣。
读者资料	男，17岁，福建省泉州市永春岵山第六中学高二（4）班，邮编：362602

软件 Software 最新版PSP全视频播放程序发布

最新的Fully Featured PSP Media Player程序PSPAdvance公布了，支持全部格式的视频播放，甚至divx和xvid格式的电影，同时也集中了WinAmp、iTunes、Kazaa、webcam chat、IRC等多种目前比较流行的PC上的软件。

目前具备的功能有：

1、皮肤更换。

2、多种视频格式的播放：MPG1、MPG2、MPG4、DivX、Xvid、MOV。

3、内建多种PSP格式的小游戏。

4、照片的共享以及存档。

5、PC端和PSP端点对点传送技术。

官方公布的程序下载地址为：http://www.pspmx.com/site/download%20page.html

软件 Software PSP游戏修改存档批量放出

国内的修改者利用前段时间公布出来的PSP存档修改工具将多达60个以上的PSP游戏存档进行了修改。对于此番修改的具体内容作者并没有太多透露，只给出了下载存档的地址：http://www.fireemblem.net/cjb/xg/index-xg-psp.htm。

软件 Software EZ卡带持续运行NDS游戏时间测试

自从EZ公布了新版烧录程序吼，网上已经有不少玩家针对EZ卡带运行NDS游戏的持续时间进行了测试，以下是某网友的测试结果：

NDS程序测试：

EZ卡带：

●主机：NDS NJH118*****。

●卡带：美版正版《恶魔城-苍月的十字架》卡带

●测试条件：满电，开背光，音量调至最大，自动重复播放开场动画。

●持续运行时间：6小时52分钟7秒。

●测试时间：2005.11.18。

●主机：NDS NJH118*****。

●卡带：EZ-Flash II Power Star EZ-Cart 1Gbits(EZ A14 2005-01)。

●程序：恶魔城-苍月的十字架(U)(Legacy).nds。

●测试条件：满电， 开背光， 音量调至最大，PassMe引导进入EZNDSLoader拔除PassMe，自动重复播放开场动画。

●持续运行时间：6小时17分钟4秒。

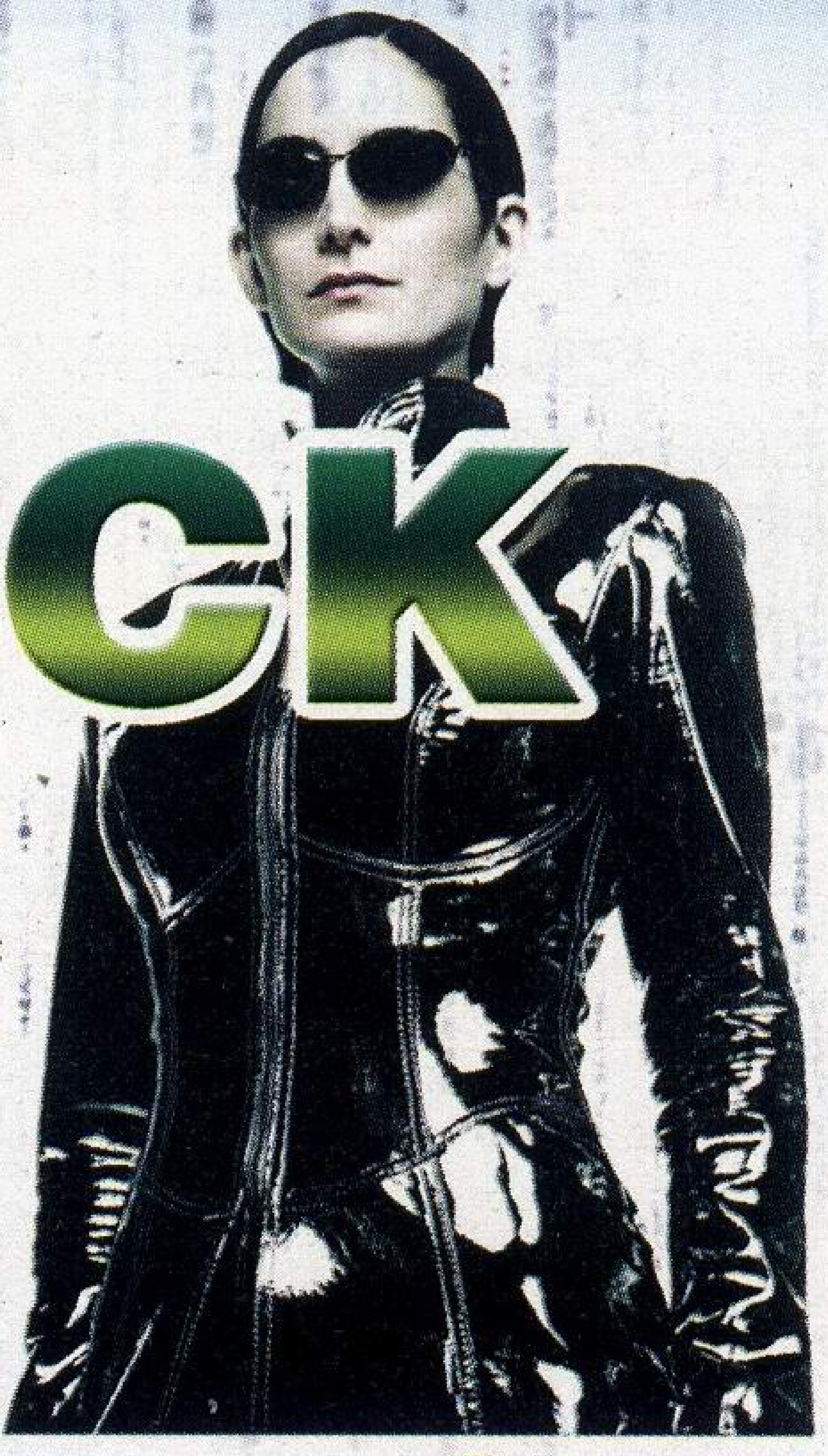
●测试时间：2005.11.17。

软件 Software NEOFLASH MK2/3菜单程序V0.1发布

长久没有动静的NEO和XG终于在MK2/3烧录卡正式发售前期公布了新版的烧录程序。对于使用MMC卡作为存储载体的MK2/3，在使用前必须将卡格式化为FAT16/32格式；还可以向之前的任何XG和NEO卡带烧录NDS ROM，抱怨自己的XG卡带太老无法玩NDS ROM的玩家们这次有救了；自动读取/保存FLASH/EEPROM存档。

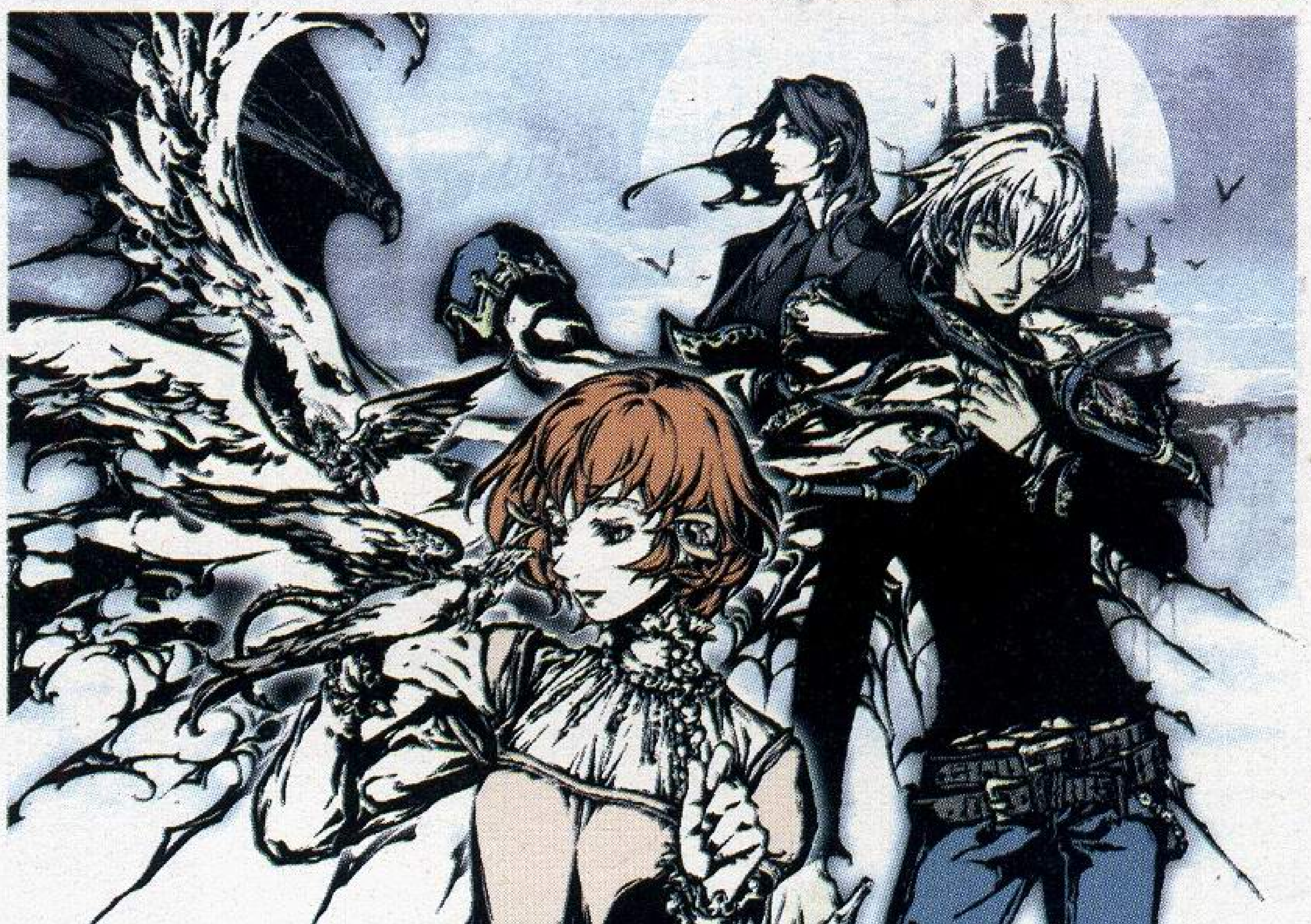
蔡嘉平	希望每一个喜欢掌机的玩家都有掌机。
读者资料	男，14岁，广东省汕头市潮南区陈店镇新兴路南八横34号，邮编：515152

GBA 游戏 ROM HACK 进阶篇



文/广州游戏小组 白河愁
责编/天意

接着前次的hack之后，我们看看本次破解达人将为我们带来怎样的破解思路，当然还是以程序为主。若想看懂本文，读者们还是得拥有一定程度的电脑知识哦。



看过入门篇的朋友，是否觉得拥有一定的ARM汇编CODING能力是HACK ROM必不可少的一项技能呢？所以下面就先稍微介绍一下ARM汇编的常用指令。

ARM分两个模式工作，分别是16位(thumb模式)和32位(arm模式)。一般来说，现在游戏都是以16位代码为主的。在GOLDROAD编译器中，@arm这个标记号的意思是以下代码编译为32 位的，而 @thumb则代表是16位的。从上文的程序可以清楚地看到INTRO 的程序是使用 32 位代码，而增加游戏功能则是使用了 16 位代码。一般来说这两者的执行效率不太明显，但是由于要切换工作模式不太容易，也没有这样的必要，所以一般来说在什么地方插入的代码，就用它原来的工作模式就可以了。

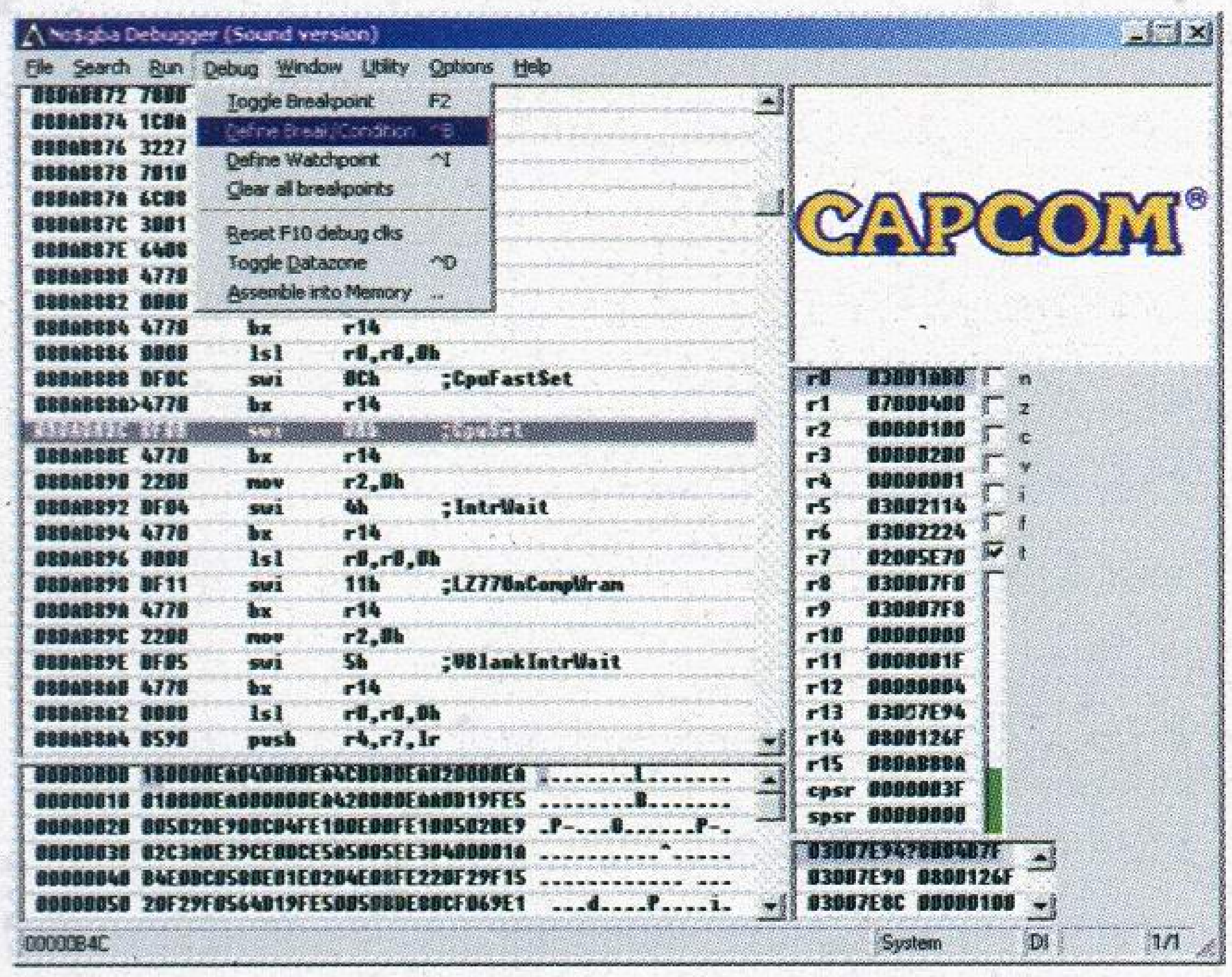
GOLDROAD支持一些符号操作，+（加法）-（减法）*（乘法）。一般来说绝不建议在汇编中直接使用乘法和除非，因为这会大大降低执行效率。一般都是用移位指令来代替的。<<（左移位）>>（右移位）。把某个数左移一位就等于乘以2，两位就是4，3位就是八。右移就是除法，规律一样。要取余数（很常用，作为随机数），一般用and(与指令)来实现，与数值1的话就等于除以2的余数，3的话就是除以4，7是除以3，以此类推。还有一个常用符号是OR（或），作用是把两个数的位“粘合”在一起，具体什么作用，以后将会提及到。

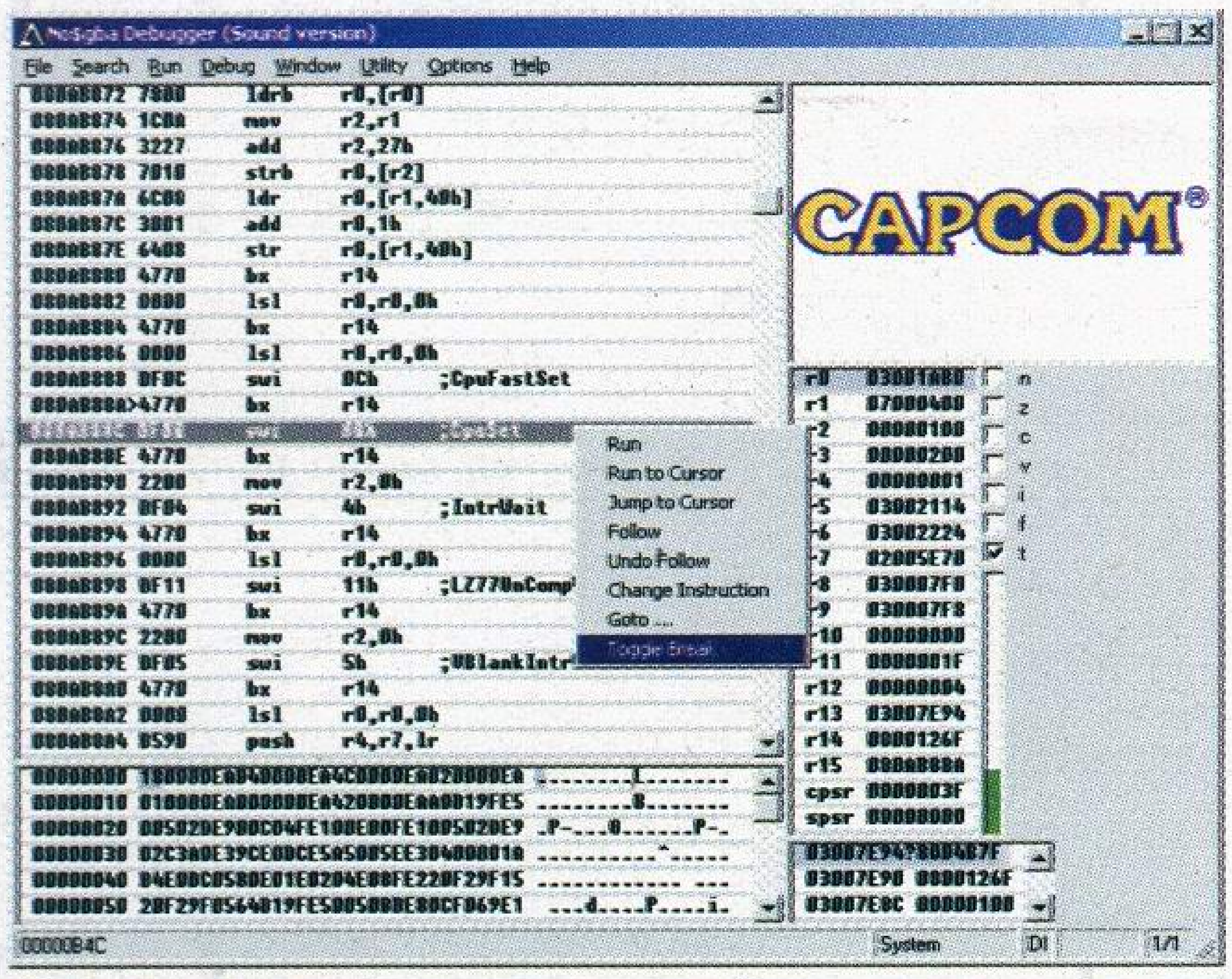
一些常用指令是必须掌握的：ADD（加法）、SUB（减法）、CMP（判断）、LDR、STR(装入到寄存器)、MOV(数据搬移指令)B（无条件跳转）、BX（调用子程序）、BEQ(等于就跳转）、BNE（不等于就跳转）、BGT(大于就跳转)、BLT（小于就跳转）、TST（确定某个位是否为0）、NOP（什么都不做）。这些指令在大多数汇编语言里(不论什么CPU）应该都类似的代替品，也是组成程序的必然部分。在GBA里，无论是ARM模式还是THUMB模式都有这些指令，只是语法有些不太一样。

熟悉了汇编的语法，下一步来说就是要学会如何调试程序了。调试工具目前只有唯一选

李关海	《最终幻想》系列在掌机上全面复活，使我对手中的GBA充满信心。
读者资料	男，18岁，广西省柳州市

择，就是NO$GBA 1.4 破解版，这个调试器功能十分强大，而且帮助文档非常详细，有了这些资料差不多就可以自己写一个GBA模拟器了。要调试程序，首先要熟练地掌握一些快捷键，F7 TRACE，步进一条指令，如果遇到字程序调用则会跳进去，非常实用的一条指令，跟PC上的调试器和编程语言差不多。F3，RUN TO NEXT LINE，这个跟F7差不多，就是遇到字程序的时候会直接执行，直接返回到下一条指令。F4 RUN



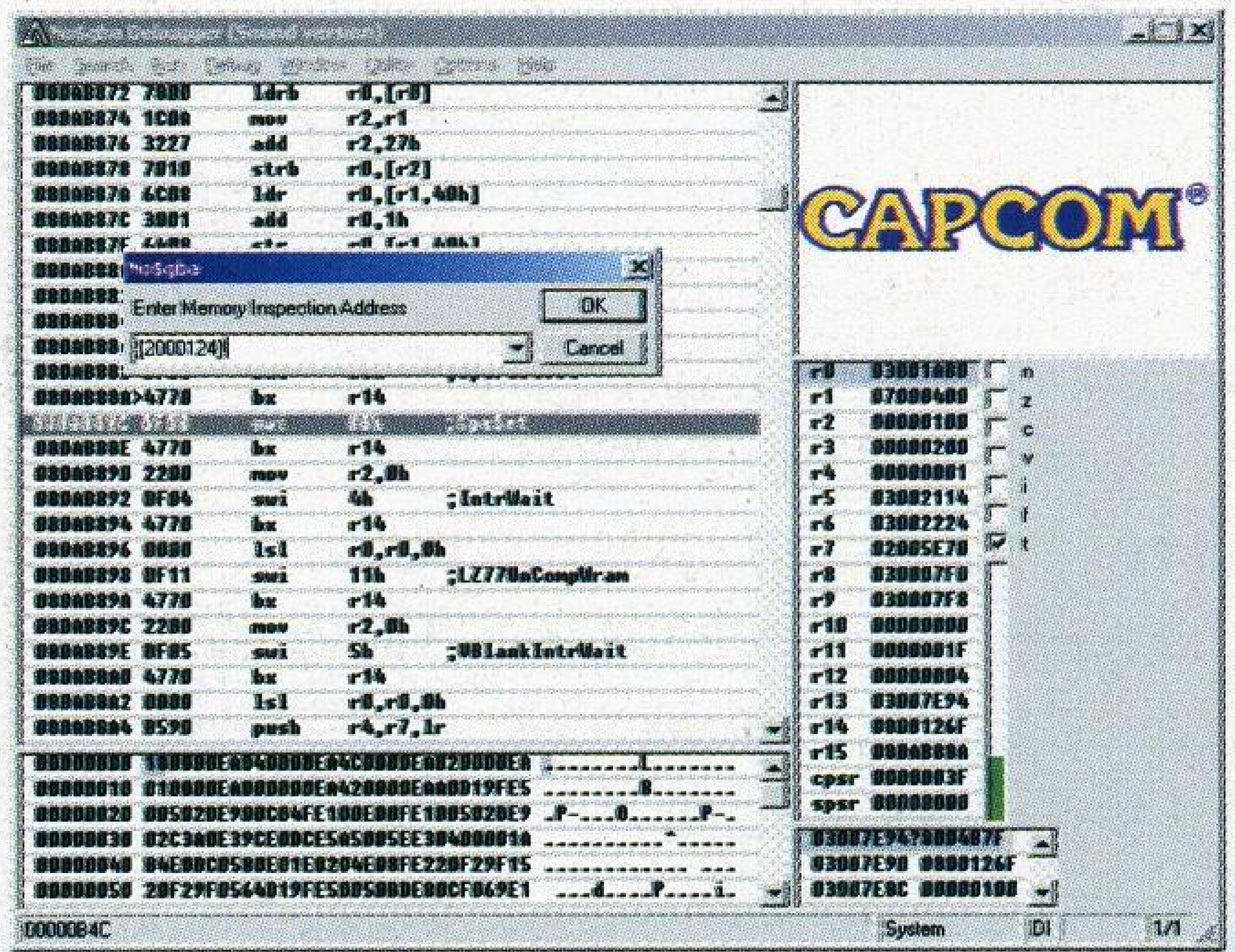


TO CURSOR，运行到光标当前的指令。也是非常实用的，跟PC的也一模一样。F9直接执行程序，小键盘*号，重新启动程序。

当用模拟器打开一个GBA ROM后，游戏就会自动运行。这个时候用鼠标点一下左边的调试窗口，游戏就会在某条指令上停下来，然后可以按F7试试让指令一条一条地执行了。看到这里，可能有些朋友会问，这样按什么时候才到我们要的地方啊。当然了，这样做是无法跟到要修改的地方的，在短短1秒的时间内可能就执行了几万条指令，所以我们需要用 断点来配合操作。在 PC 上破解程序，其中一个关键点就是下好断点。断点下对了，就是成功的关键，可以节省大量体力，详细的可以到国内著名站点看雪学院看看。NO$GBA提供了一些很实用的断点指令，用鼠标对某条指令按右键，然后选toggle Break，然后只要程序运行到这条指令，就会自动中断游戏，[02000100]! 当内存地址0x2000100被以byte，word，dword形式写入的时候，程序自动中断，可以通过选择菜单Debug，Define Break/Condition 来输入这个指令。比如生命值的地址是0x2000124，那只要输入[2000124]!，然后故意死掉一条命，那程序会马上被中断，然后看看对上几条指令，应该有 sub 这个减法指令的，把这个指令去掉后，那无论怎么死，生命数目就都不会减少了。

说了这么多，应该自己去实践一下，才可以加深理解，附上《恶魔城 晓月圆舞曲》的一些程序，请大家参考分号后的说明文字理解吧（可惜最新1.1版本已经遗失……）。

```
@org      0x080c55b0
modify
    ldr     r6, =#0x1FC2
    ldr     r7, =#0x0200035C
    str     r6, [r7,#0x0]
    mov     r6, #0x0
    mov     r7, #0x0
    ldr     r0, =#0x848bc00
    ldr     r1, [r0,#0x0]
    bx      lr sss;切换道具
    ldrb    r5,=$04000130;按键寄存器
    ldrb    r6,[r5,#0x0];读入
    lsr     r7, r6, 6
    cmp     r7, #0x2
    bne     over
```



李智	全国的穷玩家绝对救活了不少方便面厂家。
读者资料	男，22岁，江苏省南京市西康路3号1幢404室，210024

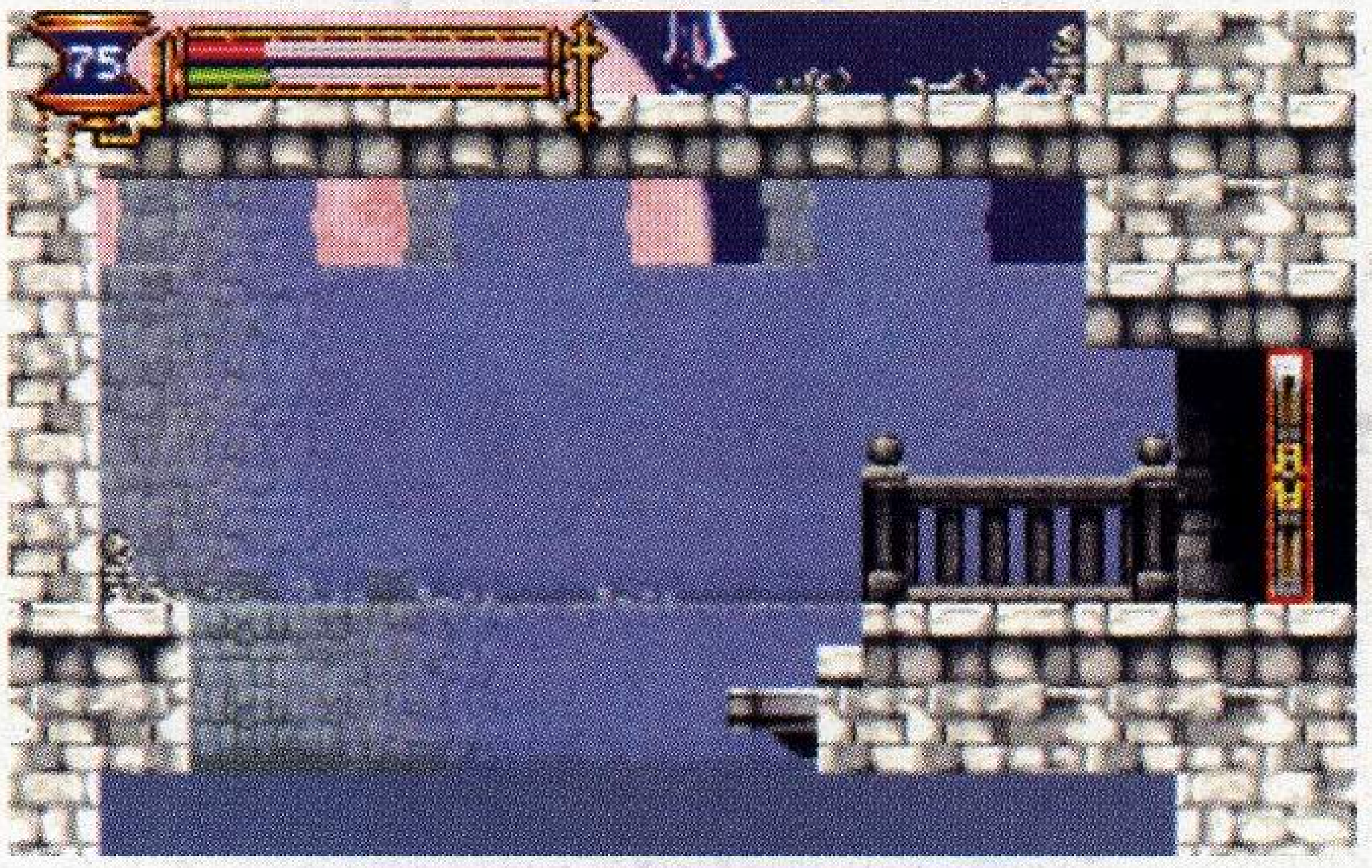
```
    ldrb  r5,=$020000a0; 读上次按键
    ldrb  r6,[r5,#0x0]; 读入
    ldrb  r5,=$04000131; 按键寄存器
    ldrb  r7,[r5,#0x0]; 读入
    cmp   r6, r7
    beq   over
    cmp   r6, #0x1; 测试 L
    beq   plus
    cmp   r6, #0x2; 测试 R
    bne   over
    ldrb  r6, =#0x02018772
    ldrb  r5, [r6,#0x0]
    cmp   r5, #0x0
    beq   over8
    sub   r5, r5, #1
    b     writeit
    over8
    mov   r5,#0x7
    b     writeit
    plus
    ldrb  r6, =#0x02018772
    ldrb  r5, [r6,#0x0]
    cmp   r5, #0x7
    beq   over7
    add   r5, r5, #1
    b     writeit
over7
    mov   r5,#0x0
writeit
    strb  r5, [r6,#0x0]
over
    ldrb  r5,=$020000a0; 储存按键
          r7, [r5,#0x0]
    mov   r5, #0x0
    mov   r6, #0x0
```

```
    ldr       r7,=$FFFFFFFF
    add       r0, r1, #0x1
    str       r0, [r4,#0x40]
    bx lr
start
    b         bdraw
        @arm
video   @DCD 0x06000000
dispcnt @DCD 0x04000000
mode4    @DCD 0x00000404
palmem   @DCD 0x05000000;
@define KPAD_UP               0x40
@define KPAD_DOWN             0x80
@define KPAD_LEFT             0x20
@define KPAD_RIGHT            0x10
@define KPAD_A                0x2
@define KPAD_B                0x1
@define KPAD_START            0x8
@define KPAD_SELECT           0x4
@define KPAD_LSHOULDER        0x200
@define KPAD_RSHOULDER        0x100
bdraw
    ldr r0,[dispcnt]; 设置视频模式
    ldr r1,[mode4]
    str r1,[r0]
    ldr r0,[palmem]; 设置调色板
    mov r1,PICPAL
    mov r3,128
setpal
  ldr r2,[r1]+4!; 一次读入 2 种颜色 (32bit)
    str r2,[r0]+4!
    subs r3,r3,1
    bne setpal
    ldr r0,[video]; 设置画
```

王毓博	任天堂要是出一款游戏叫做《星之雪人》该多好。
读者资料	男，16岁，辽宁省沈阳市皇姑区淮河南街15-3，3-1-1，110035

```
  mov r1,PICDATA
  mov r3,9600
draw
    ldr r2,[r1]+4!;一次读入 4 个像素(·32bit)
  str r2,[r0]+4!
  subs r3,r3,1
  bne draw
  b   forever
play_sample
mov      r1,0x04000000
str     r0,[r1,0xbc];在 dma 开始地址保存 sample 地址
ldr           r0,=%0000101100000000strh
 r0,[r1,0x82];左右声道打开,声音先进先出复位
mov r0,%10000000
strh    r0,[r1,0x84];主声音打开
ldr     r0,=0x040000a0
str     r0,[r1,0xc0];dma 目标
ldr     r0,=%1011011001000000;修正同步显示
strh    r0,[r1,0xc6];
ldr  r0,=(65536 - (16777216/11025));频率
orr     r1,r1,0x100
    strh    r0,[r1];
    mov      r0,%10000000
    strh    r0,[r1,2];时间
    mov      pc,lr
playsound
    addr  r0,soundsample;得到 sample 的地址
    bl       play_sample;播放 sample
dkey
    ldr      r0,=$04000130;按键寄存器
rep2
    ldr      r0,=$04000130
    ldrb     r1,[r0];读入
    cmpb     r1, $ff
    bne      rep2
waitkey
    ldrh     r1,[r0];读入
    tst      r1,KPAD_START;测试
    beq      cont
    tst      r1,KPAD_SELECT;测试
    beq      cont
    tst      r1,KPAD_A;测试
    beq      cont
    tst      r1,KPAD_B;测试
    beq      cont
    b        waitkey;等待按键
cont
    mov      r1, #0x0
    str      r1, [r0,#0x0]
rep
    ldr      r0,=$04000130
    ldrb     r1,[r0];读入
    cmpb     r1, $ff
    bne      rep
bdraw2
    ldr r0,[dispcnt];设置视频模式
    ldr r1,[mode4]
    str r1,[r0]
    ldr r0,[palmem];设置调色板
    mov  r1,PICPAL2
    mov r3,128
setpal2
    ldr r2,[r1]+4!;一次读入 2 种颜色 (32bit)
   str r2,[r0]+4!
   subs r3,r3,1
```

(以后略,整个完整程序请参看光盘。)



编后语

白河愁在此利用其深厚的汇编功底向大家通俗地通过程序讲解了GBA游戏是如何在模拟器中执行的,知道了如何运行游戏,那么对于修改游戏中的任意一个小环节都是相当有帮助的,当然想学习这一门的朋友如果没有汇编的基础是很吃力的,还是尽可能在学校中学习一些这方面的知识吧。

Wi-Fi不"伪非"
——实战任天堂的对战平台

文/马克 责编/天意

什么是"伪非"

11月24日，任天堂北美Wi-Fi服务器正式开通了，而在此之前日本国内的服务器早已经为公众服务了。究竟什么是Wi-Fi呢？Wi-Fi又能为我们做些什么呢？任天堂选择Wi-Fi究竟有什么目的呢？让我们从最基础的开始了解吧。

Wi-Fi，即Wireless Fidelity的缩写，我们称之为无线保真，其特点与蓝牙技术一样，同属于在办公室和家庭中使用的短距离无线通讯技术。该技术使用的是2.4GHz附近的频段（该频段目前尚属没有许可的无线频段)。目前Wi-Fi技术所基于的标准有两个，分别是IEEE802.11a和IEEE802.11b，不仅传输的有效距离很长，而且速度还高达11Mbps，并且与各种802.11 DSSS设备兼容，使无线上网成为可能，凭借着这些优点，其已成为了目前最为流行的笔记本电脑技术而大受青睐。

根据无线网卡使用的标准不同，Wi-Fi的速度也有所不同。其中IEEE802.11b最高为11Mbps（部分厂商在设备配套的情况下可以达到22Mbps），IEEE802.11a为54Mbps、IEEE802.11g也是54Mbps。

而任天堂的Wi-Fi正是以IEEE802.11b的为标准而订制的，但在此基础上还是进行了细微的调整，可谓是以最小的投资获得最高效率。

我们通过任天堂提供的Wi-Fi联接到专门的Wi-Fi对战平台，和世界各地的玩家进行游戏。比如最新的《马里奥赛车DS》目前就是最热门的Wi-Fi对战节目，可以支持4名来自不同国家玩家一同对战。而今后还有更多的NDS游戏将支持Wi-Fi平台，这将吸引更多的玩家，从而带动任天堂的主机和游戏软件的发售，其良苦用心可见一斑。

如何使用"伪非"

介绍完Wi-Fi的规格和优点后，那么我们将如何使用它呢？又需要哪些设备呢？

1、NDS或者IDS游戏主机。
2、支持Wi-Fi的NDS游戏卡带。（NDS烧录卡烧录的Wi-Fi游戏也支持）
3、无线网络接入设备。
4、宽带或者ADSL网络及一切能联入INTERNET的网络条件。

都是些很简单的东西，1、2、4条都很好准备，条件4只需要家里安装了宽带或者安装了ADSL及类似的网络就可以了，至于是使用哪一家的服务商，网通或者是电信都没有任何关系。最最关键的是条件3，究竟怎样的设备才是无线网络接入设备呢？我为大家提供了三种方案：

1、支持Wi-Fi的无线路由器。
2、支持Wi-Fi的无线AP（Access Point），就是无线网络的接入点。
3、任天堂Wi-Fi USB CONNECTOR或者支持虚拟AP的无线网卡。

在此需要特别做出说明， 无线路由器就是在无线AP的基础上加入了路由以及DHCP NAT等高级的功能，而专业级的无线AP则因为稳定性和安全性比一般的无线路由器还要贵一些。虽然有任天堂官方的USB无线网卡，但是由于价格太高，折算大约400人民币，而且远在日本国内发售，所以我们不予考虑，而带虚拟AP的主板目前也有不少厂家支持，但是倘若为了玩Wi-Fi而更换一套主板显然是得不偿失的事，那么剩下来供我们选择的对象就是无线路由器和支持软AP的无线网卡了。两者目前在性能和价格

张晓磊 如果你想进天堂，请适度地玩游戏，如果你想入地狱，就疯狂地玩游戏。
读者资料 男，20岁，天津市 宝坻区 城关镇北台宿舍3段43号

上都有比较大的区别，要看针对什么样的客户来使用了。

但是也不是所有的无线路由器都支持任天堂的Wi-Fi的，我们将再次贴出任天堂官方几款路由器的兼容性列表。

3Com	3CRWE554G72TU	★★★★★	推荐使用
Apple	Airport Express	★★★★★	推荐使用
Belkin	F5D7230-4	★★★★★	推荐使用
Belkin	F5D8230-4	★★★★★	推荐使用
Belkin	F5D7231-4	★★	有兼容性问题
Belkin	F5D6231-4	★★★★★	推荐使用
D-Link	DGL-4300	★★★★★	推荐使用
D-Link	DI-514	不支持	Nintendo WFC
D-Link	DI-784	★★★★★	推荐使用
D-Link	DI-624	★★★★★	推荐使用
D-Link	DI-524	★★★★★	推荐使用
Hawking	HWR54G	★★	有兼容性问题
Linksys	WRT54GC	★★	和Nintendo WFC有兼容性问题
Linksys	WRT54G	★★★★★	推荐使用
Linksys	WRT54GX	★★	设定[G]模式和基本传输率1.2MPS
Linksys	BEFW11S4	★★★★★	推荐使用
Microsoft	MN-500	★★★★	推荐使用
Netgear	WPN824	★★	有兼容性问题
Netgear	WGR614v5	★★	有兼容性问题
Netgear	MR814v3	★★★	在使用固定IP地址情况下可以
Netgear	WGT624	★★	有兼容性问题
SMC	SMC2804WBR	★★★★★	推荐使用
SMC	SMC7004VWBR	★★★★★	推荐使用
SMC	SMC2304WBR-AG	★★★★★	推荐使用
US Robotics	USR5462	★★★★	推荐使用
Zyxel	P-334W	★★★★	推荐使用

而无线网卡则由于产品多样，无法详细列出,在此我们仅知道D-LINK公司出品的AirPlus DWL-120+ 11M USB网卡是符合我们的要求的,除此之外还有BUFFALO的WLI-U2-KG54也是符合接入的，而无线路由器则有多款满足要求，大家可以按自己的需求和经济能力随意挑选，这里我选择的是D-Link的DI-624+A，经过我连续地联上Wi-Fi网络和其他玩家奋战的结果，证明其稳定性和兼容性是勿庸置疑了，最主要的是价格便宜，才260元啊。

无线路由器联入方法

那么我们就来看该怎样使用路由器。

1、将联结至INTERNET的网线接入无线路由器的WAN端口。

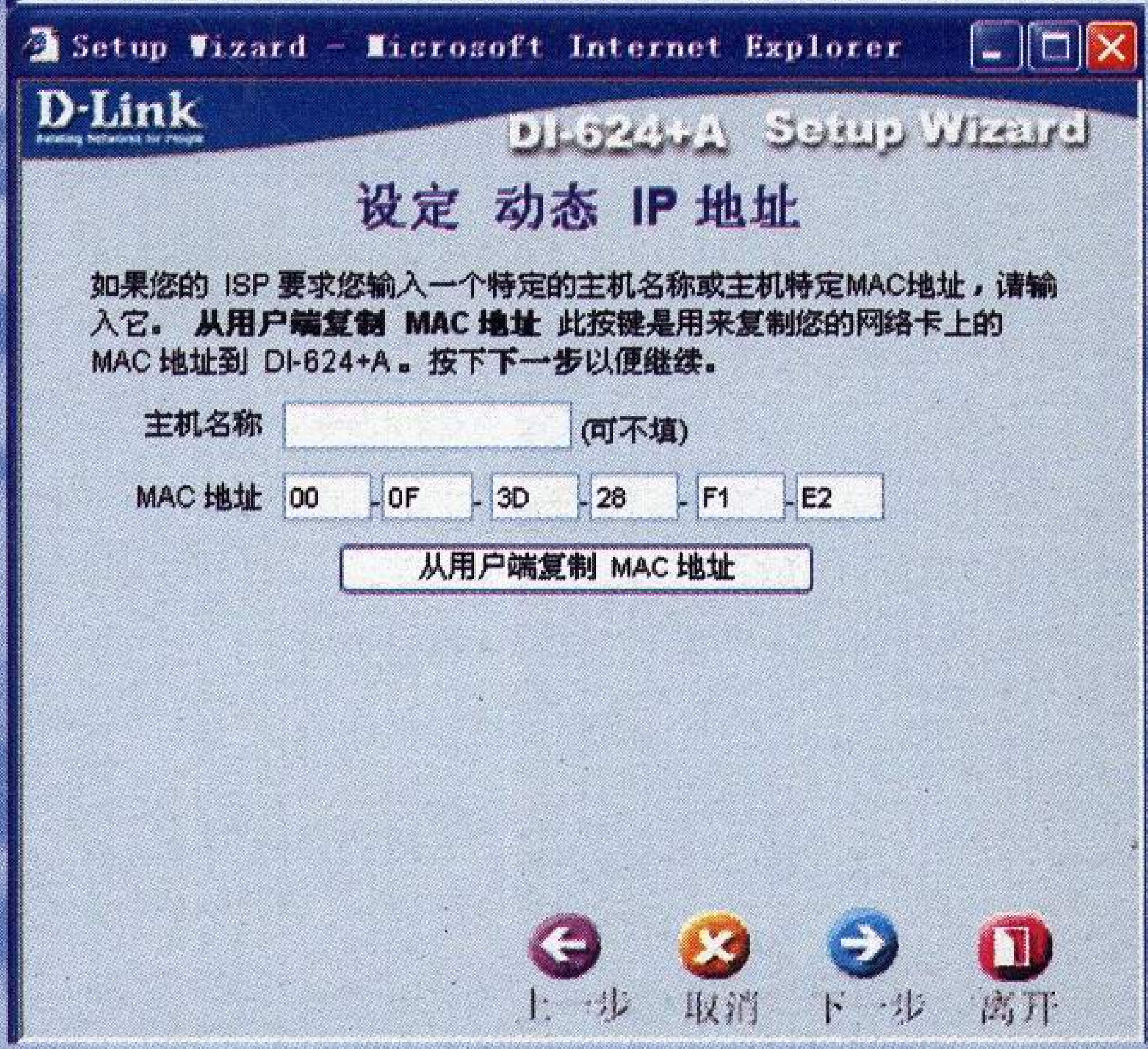
2、路由器的LAN端口接入和本机网卡相联的网线。

3、接通电源。

4、在电脑上设置网卡的IP地址为：192.168.0.1，如果是内网上网的话为了避免和服务器有冲突可以将IP地址改为：192.168.1.1。

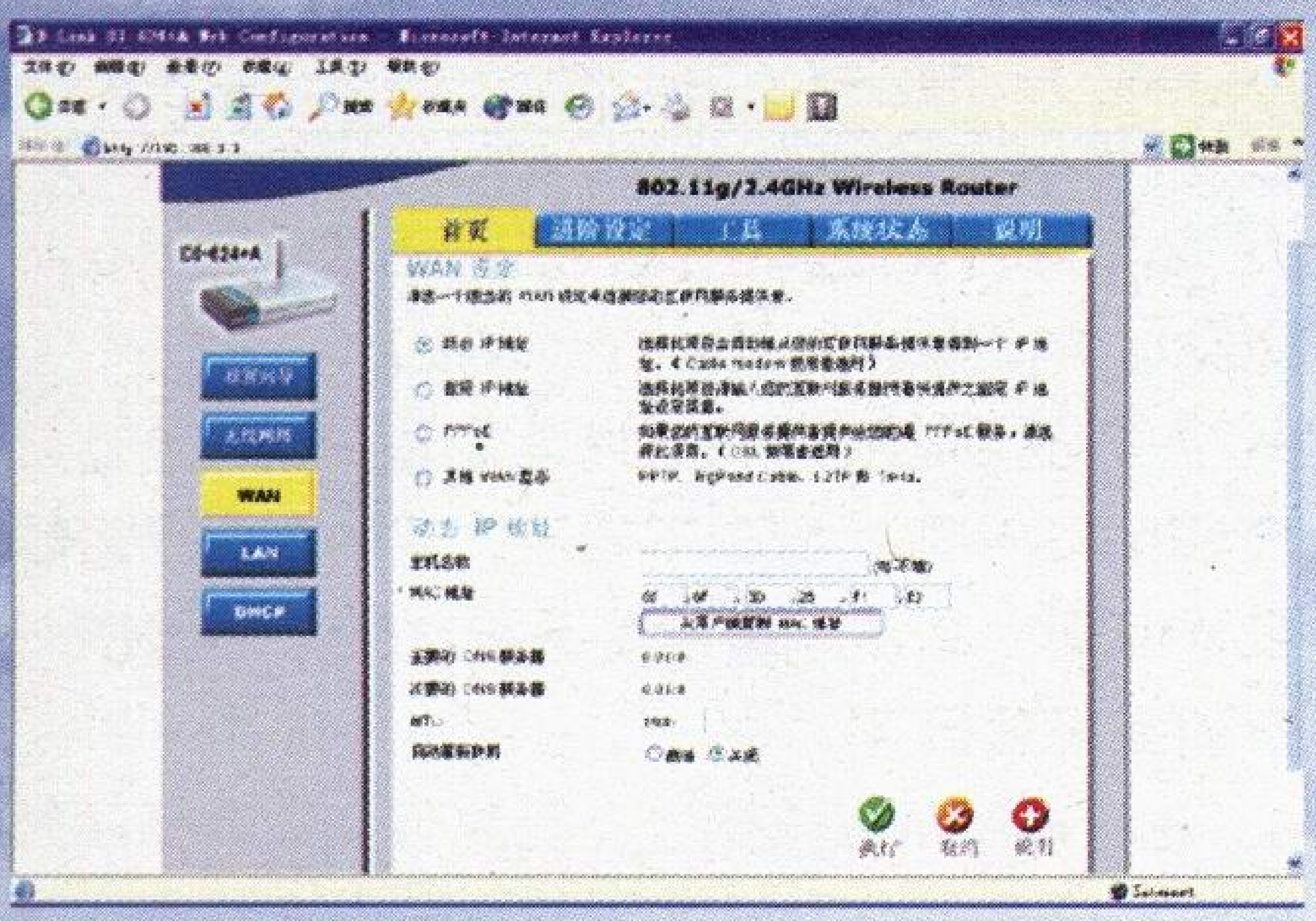
5、打开空白IE页，输入刚才设置的IP地址，用户名写ADMIN，密码不需要，就会出现路由器设置画面，其实不需要更改什么，一路按下一步到完成就行了。

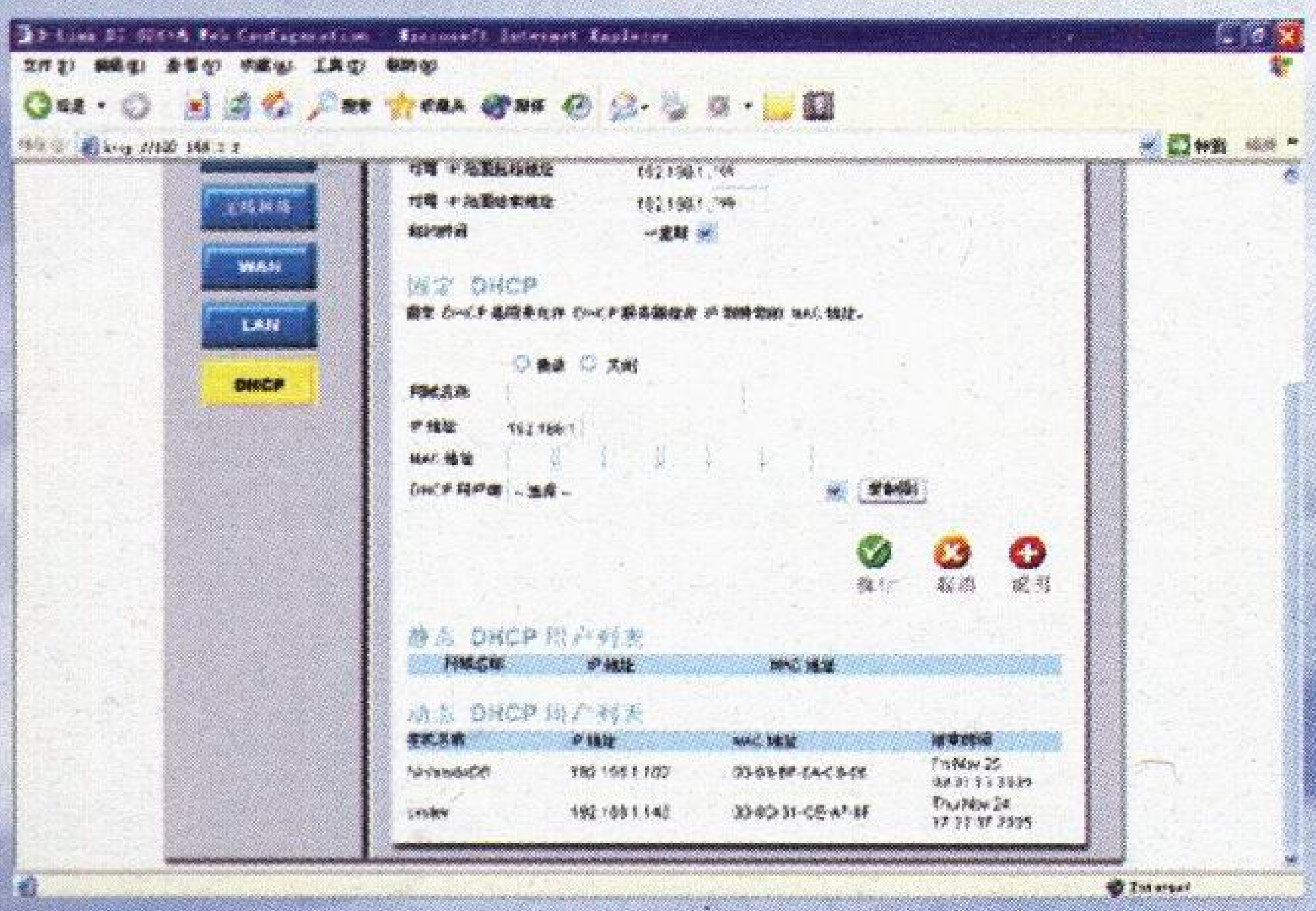
6、此时电脑可以上网了，而附近如果有无线网卡的电脑也可以上网了，前提是设置好同一网段内的IP哦。



路由器我们已经设置完毕了，剩下的就是设置游戏了。进入《马车》的NINTENDO WFC，选择最后一项NINTENDO WFC SETTING，选择NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS，这时会有三个显示为NONE的联结选项，随便选一个进入，接着选择SEARCH FOR AN ACCESS POINT，这就是搜索附近是否有无线AP，如果附近有的话只需要10秒钟就能搜索

天意	喂，大哥，玩游戏就玩游戏啦，别用下地狱这么恐怖的来吓唬人啊。
翔武	m（-。-）m，其实天意就是从地狱从爬出来的。





到，我的默认的是无线AP名字为DEFAULT，选中DEFAULT，这时会直接进入TEST CONNECTION项，大约测试15秒后如果能成功就会显示成功找到WFC，那么恭喜你，你已经可以联入WFC游戏了，其中的SETTING都要选

择自动的，完全不需要配置，任天堂真是为大家提供了一个傻瓜都能玩的软件啊，呵呵。然后退出到NINTENDO WFC MATCH，选择确认就可以正式联入WFC了，整个的联入过程大约只消耗40秒左右，视个人的宽带网络的质量而定，这时会看到有FRIENDS、RIVALS、REGIONAL、WORLDWIDE四个大厅选项，新手上网当然得选择和世界范围内的玩家对战啦，所以进入WORLDWIDE，看运气吧，如果玩的人多，网络速度快的话很快就有人加入进来，加入一个人下面的黄灯就会闪烁，最多三人加入，等一会可以看到他们的姓名和徽章了就可以进入游戏了，和平时赛车一样大家选择好人物、车辆再选择赛道，赛道名都是英文名称的，需要注意哦，第一个RADOM是随机选择，至于不同的人选不同的赛道而系统究竟会选择哪一条呢，笔者研究了觉得如果选后面几条赛道难度比较大的话应该被系统选上的可能性比较大，如果有两至三人选择同一条赛道那么肯定就会被选上。第一次联入成功后再退出来时在FRIEND CODE中就可以看到自己的FRIEND CODE号码，如果有朋友的号码，在这里也可以加他们的，此后进入FRIENDS大厅中就可以和加过的朋友们对战了，当然也要把你自己的号码给朋友们。笔者使用单位的内网联上WFC，对战成绩26胜8负，联了6小时中途只掉线过一次，感觉还是蛮不错的。

无线网卡联入方法

那么支持软AP的无线网卡的用户该如何设置呢？下面我以D-LINK的DWL120+这款支持软AP的网卡做例子说明，为什么选择这款呢？还是那个原因——价格便宜啊，才180元。

本机首先要联入INTERNET，然后将网卡插到PC的USB接口上，系统会提示找到新设备，需要安装驱动，我们将附送的驱动盘安装上去，这样网卡就可以被识别出来并可以使用了。但是因为没有AP，电脑的右下角会出现一个网卡没有联上网络的小标志。

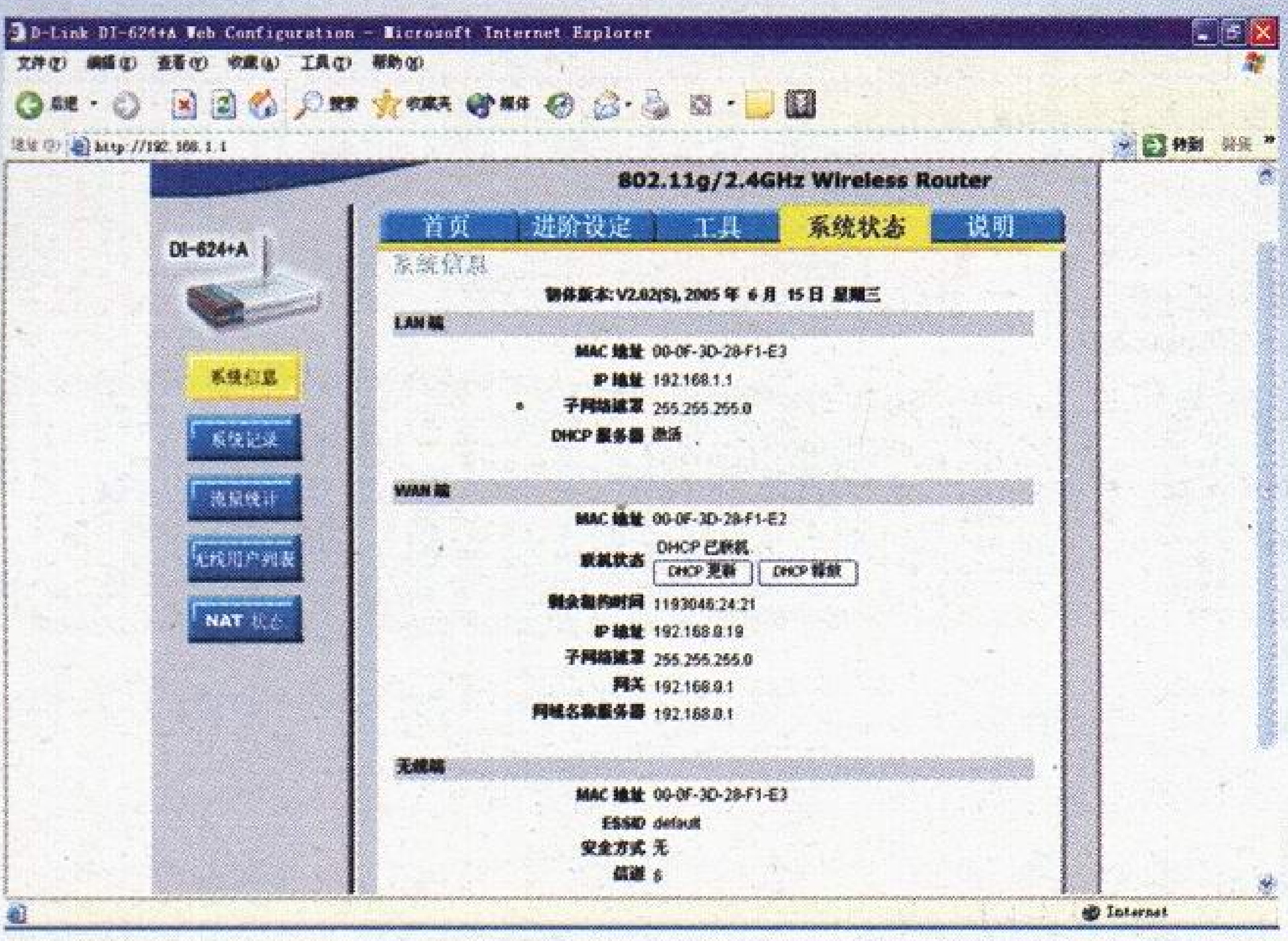
打开网卡的管理程序，并选择软AP启动，如果此网卡不支持软AP的话肯定是没有这个选项的，这样就可以看到原本显示网络不通的那个标志就没有了。之后在“网络邻居”上用右键打开查看属性，可以看到无线网卡以及接入INTERNET那块网卡的状态，将它们框选，然后右键查看，选择建立桥联接，这样软AP就算是正式启动了。

接着设置无线网卡的IP，进《马车》游戏，一切都和刚才设置无线路由器时一样，只不过进入NINTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS时要选择最下面的CONNECT TO YOUR NINTENDO Wi-Fi USB CONNECTOR，同样一旦测试成功也是完全不需要设置的，之后联入WFC就行了。

有关的问答

1、目前NDS有多少款游戏支持Wi-Fi？烧录卡

万鹏	游戏无国界，在游戏中等我们相识。
读者资料	男，18岁，武汉市汉阳区鹦鹉小道东星公寓E栋二单元五楼，邮编：430050



游戏可以支持吗？

《动物之森DS》、《马里奥赛车DS》、《银河战士》、《索尼克狂奔》、《Bleach DS》、《失落的魔法》、《Contact》、《托尼霍克滑板》、《三国无双DS》。而目前已经发售的有《马里奥赛车DS》、《托尼霍克滑板》、《索尼克狂奔》。现在的LINK和G6烧录的《马车》都支持接驳Wi-Fi。

2、无线路由器和支持软AP的无线网卡各有什么优缺点？

无线路由器的发热量小，散热性好，即使在炎热的夏天工作性能依然很稳定，而且设置方便，联接方便，缺点是路由器的体积略大，不便携带，其实说大也不大，只有文具盒大小，价格自然比较高，最便宜的都在250元以上。而网卡则便宜的很多了，而且有些网卡自带了闪盘的存储功能，体积也只有闪盘大小，便于携带，但是网卡的缺点也是明显的，因为直接和USB端口联接，发热量极大，导致的后果就是容易掉线。

3、为什么开BT时也能联上WFC，但是老是掉线？

BT是极其占用网络资源，占用带宽的程序，而无线路由器也是通过INITERNET联上WFC的站点的，所以玩WFC时会因为带宽的问题而掉线，解决之道就是关闭BT。

4、为什么设置都是好的，也能找到网络，为什么就联不上WFC？

请检查一下是否安装了软件防火墙，比如金山毒霸防火墙、天网防火墙、诺顿之类的，可能由于防火墙设置得过于严格了。解决办法就是将防火墙整个关闭。

5、听说任天堂有官方的测试是否可以支持Wi-Fi的网页，那个有用吗？怎么用？

没错，老任是公布了一个测试您的主机是否支持的网页，**http://wifi.nintendo.co.jp/information/check/index.html**，要求的环境是WIN XP+SP2。但是笔者可以肯定地说，这个测试的网页和能否登陆Wi-Fi没有关系，因为笔者虽然是WIN XP系统，关闭了防火墙还是无法测试通过，但是使用无线路由器照样能玩的欢，所以大家不要太在意那个玩意了。

6、无线路由器支持NDS的Wi-Fi，那么PSP的联网游戏支持吗？

没错，同样也是支持的，至于如何操作我将在今后做出详细的介绍。

7、联网对战时看到有些玩家的车身上有徽章，这个是怎么做到的？玩的时候有网络延时吗？

这是《马车》特有的小玩意，进入游戏后在OPTIONS中选择EDIT，然后选EMBLEM就可以自己画徽章了。延时是视各人的网络条件的，如果看到别人的赛车一跳一跳的那就是延时了。

8、如何保证我单独一人享用无线网络，而防止别人偷偷地使用无线网卡接入我的无线路由器呢？

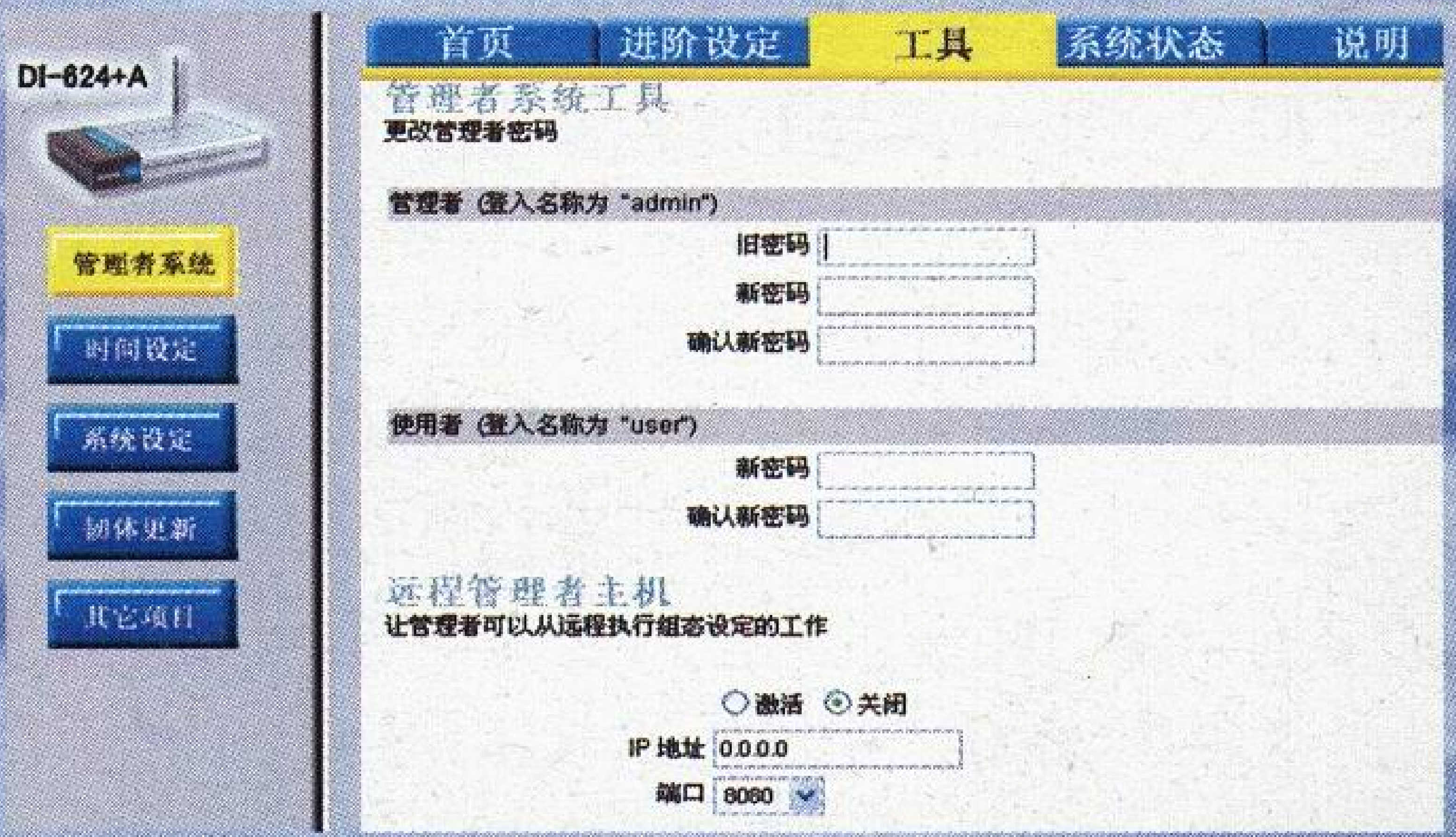
不用担心，无线路由器的设置中有给网络加密一条，只要加上一个密码，别人NDS如果没有密码就接不进了，同样自己的NDS在INTENDO Wi-Fi CONNECTION SETTINGS中也需要写上密码才能接入。

9、无线路由器的通信距离是多少米？可以同时接入多少台NDS呢？

一般无线路由器的有效距离是300米，在家里或者在单位的同一层里走动都可以毫无影响地联入Wi-Fi。笔者这有四台NDS同时接入都没有问题，老任官方的WIFI适配器是5台NDS，而DI-624+A的官方说明中支持64台无线网卡接入。

10、交流一下FRIEND CODE吧。

笔者的FRIEND CODE是4596621 050309，欢迎大家一起交流驾驶《马车》的经验。



吴冠楠	品味人生，品味游戏，过着游戏人生。
读者资料	男，19岁，河北省秦皇岛市开发区燕大附中高一（3）班,邮编：066000

廉价天堂
Super Card SD版评测

SUPERCARD继推出CF为载体的烧录卡后，终于完成了以SD卡为载体的烧录卡。

文/窗外不归的云 责编/天意

一年前，Super Card公司推出了以CF卡玩GBA游戏的烧录卡，该卡首创了以低成本存储卡玩GBA游戏的模式，虽然其设计思路与同类电影卡非常相似，但是由于独一无二地能够玩GBA游戏，倒也受到不少玩家的欢迎，一时间网上网下到处热卖，但是用CF卡作为存储媒介有一个非常明显的缺陷，它的体积很大，当然，受限于CF卡自身的体积根本没法做小，于是当我们把它插进GBA SP或者NDS后会发现外面露出很长一截，虽说玩游戏的时候不会在意这些，但是毕竟不符合掌机设备的概念，携带不太方便，这是许多用户怨言最多的问题，鉴于此,Super Card公司于今年推出了SD卡版本的Super Card,成为国内正式上市的首款NDS烧录卡,经过几个月的软件更新,SC已经成熟起来,玩家可以用SC玩到相当多的近乎全部NDS ROM,以SC的底价来看,这相当划算了。

实际上SD版的Super Card与CF版的Super Card在性能上没有区别,只是其存储介质改为更加小巧的SD卡,在一年之后的今天,SD卡的价格已经跌落到与CF卡接近的水平,所以在购买Super Card SD版时不用担心资金问题,因为购买一张相当于传统烧录卡1G容量的128M SD卡仅仅需要100多元,加上Super Card SD版一共也不过400来元,相当便宜,倘若购买更大容量的SD卡,那更是划算。此次评测则是采用的KingMax 1G容量的SD卡,市场售价540元左右。

外观篇

与Super Card CF版一样，SD版的包装仍然非常简陋，这一点应该与其低价格销售路线有关，只是我们希望厂家能够更多地注意产品包装，力争给更多玩家好的印象。

不过和CF版相比，新卡的标签经过了重新设计，“SD TO GBA”字样非常醒目，看上去很不错，SD版的做工明显要好很多，新设计的透明蓝外壳很美观，当然，在拿到手的同时我也发现它与以前评测过的任天堂官方配件“播放君”极其相似，也许SD版的Super Card是以播放君的外壳为基础设计的吧。

但是在第一次试用时就发现一个问题，把Super Card SD插进NDS的GBA插槽后再取出来就能够看到包住金手指的那部分塑料外壳有轻微的磨损，不知道是因为卡带的模具设计得不好还是因为NDS的GBA插槽结构必然会导致这样的结果，希望官方能够对此点进行改进。

当然，Super Card SD并不是标准GBA卡带大小，插进GBA SP后会稍微露出一截，但是这一截基本上没有什么影响，前面也提到了，跟“播放君”的外观效果完全一样。正因为如此，Super Card SD更容易拔插，而且SD卡可以完全插进去，外面没有一点泄露，SD卡插进去时只需要稍稍推一下就可以，取出来时要轻轻按一下就可弹出。

功能篇

可以说Super Card是一款功能颇为强大的烧录卡，以下是它的功能列表，咱们来看看：

1、超强金手指功能，可以在玩游戏的时候随意进入金手指设置。

2、独有进度存储功能，玩游戏时任意时刻

刘浩鹏	游戏是人生中不可以没有的一块美玉。
读者资料	男，15岁，山西省太原市山西日报社11楼3单元101号，030012

都可将进度存入CF卡中，也可在开始菜单将进度存入CF卡的任意文件中。

3、除了基本的GBA游戏功能，还支持FC、SMS、GBC、PCE等游戏，此外还支持查看GBA格式的电影、电子书、图片，也能够实现MP3播放功能。

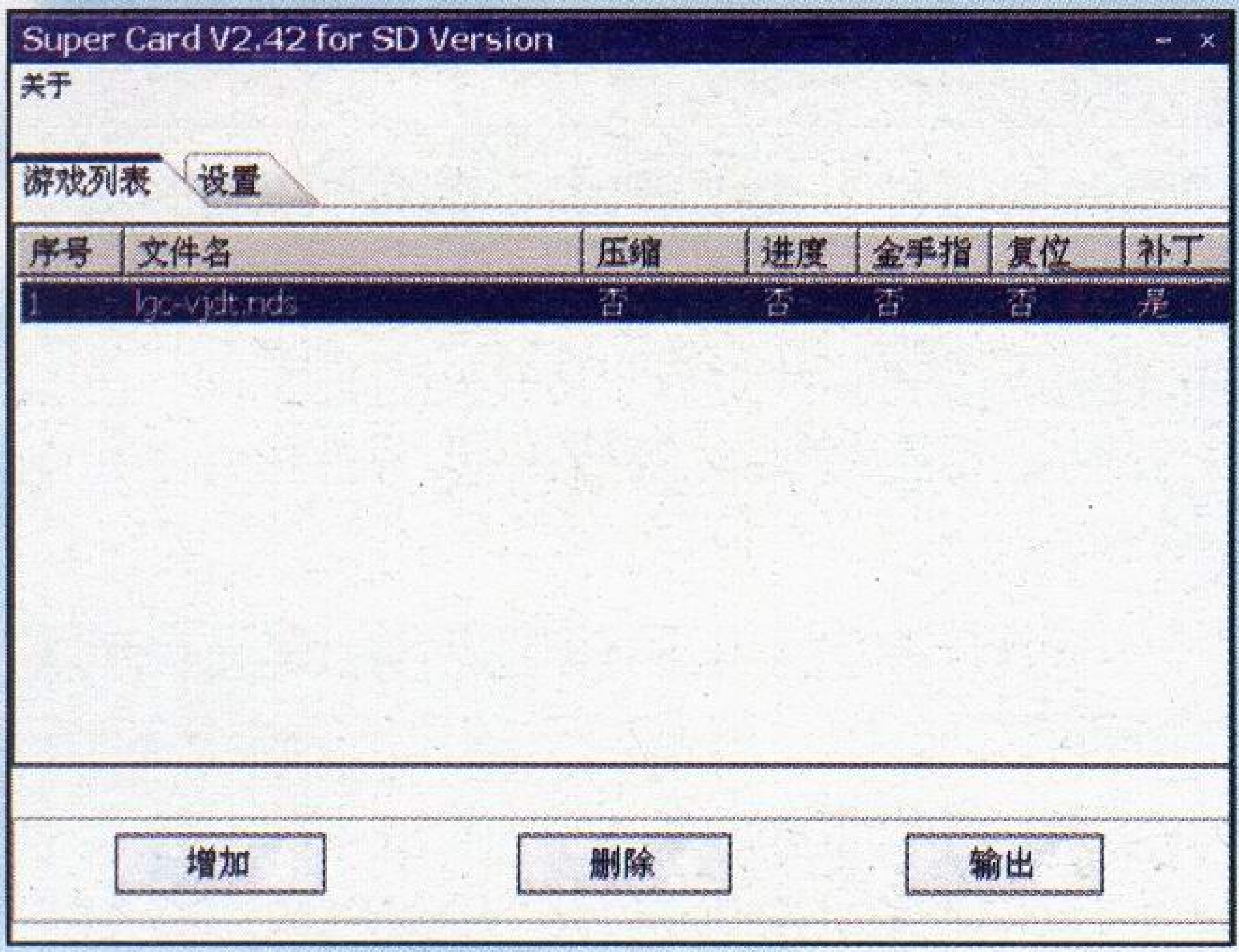
4、支持四键复位。

5、支持即时存档功能（这一点超有用）。

6、支持NDS游戏。

在后面的文章里笔者会为大家详细介绍这些功能。

软件使用篇

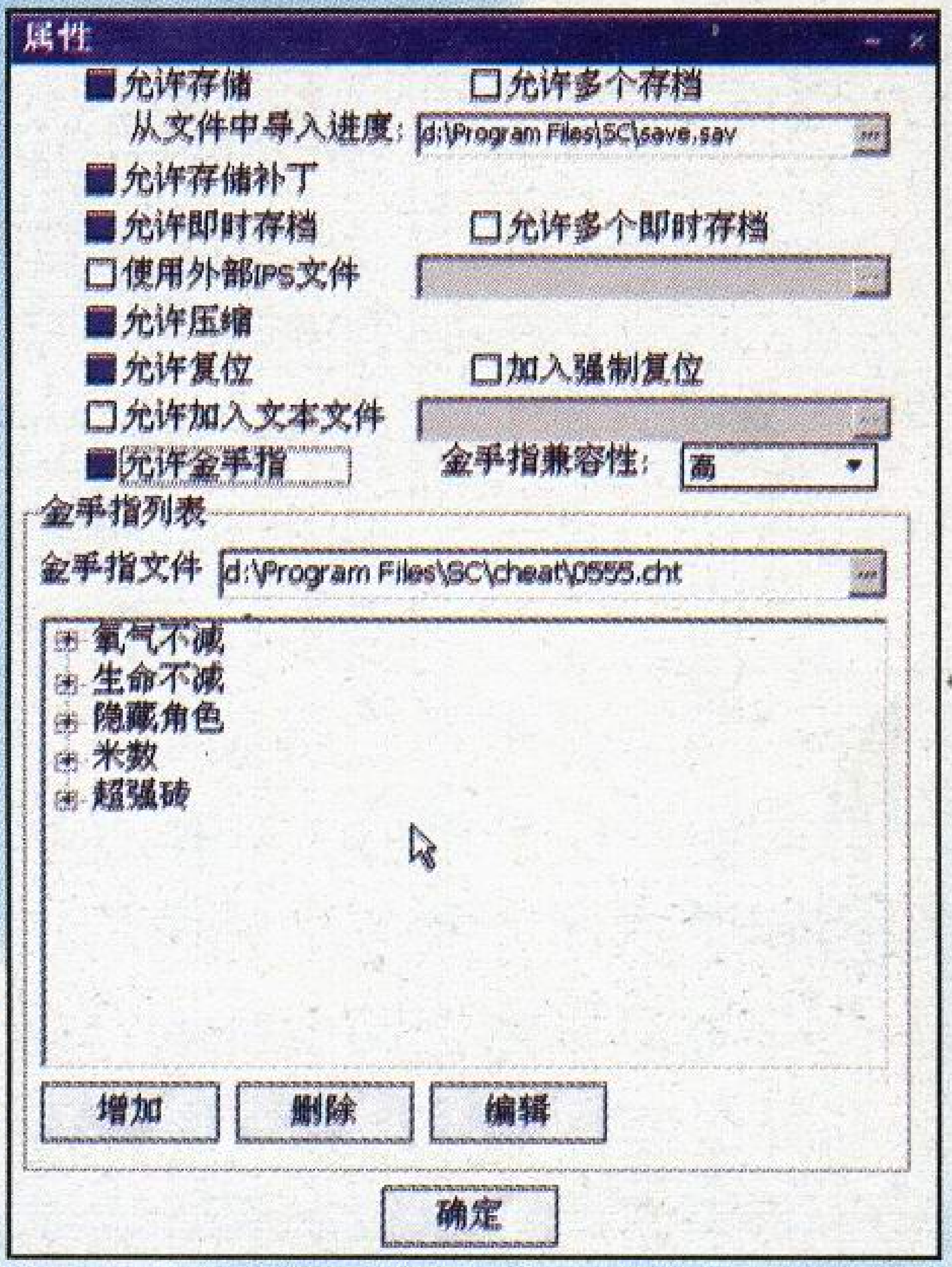


Super Card SD与CF版一样使用Super Card转换软件来转换ROM，这里就牵涉到一个问题，Super Card不能玩原版的GBA ROM。这是为什么呢？原因很简单，Super Card的硬件架构与普通烧录卡不同，利用SD卡玩游戏，自然要对ROM打补丁，此外，一些实用的功能如金手指、即时存档、压缩等功能都需要用软件进行转换，这就相当于其它烧录卡的烧卡软件一样，而Super Card由于可以直接用读卡器将ROM拷贝到SD卡上，所以并不需要烧卡的过程，唯一需要的就是用软件对ROM打补丁。

整个Super Card的使用流程如下：

下载GBA ROM→用Super Card转换软件为ROM打补丁→将转换后的ROM拷贝到SD卡→将SD卡插进Super Card设备→将Super Card插到GBA SP里→开机游戏

因为用Super Card转换软件打补丁的速度极快（眨眼之间），而且用读卡器拷贝ROM的速度也很快，所以说Super Card算是世界第一快的GBA烧录卡。目前最新版本的Super Card转换软件是2.40版，该软件适合那些已经将内核升级到1.50版的用户，倘若将内核升级了又不使用新的转换软件，那就会出现游戏不能存档的现象。在软件设置项里可以选择是否为ROM添加“复位补丁”、“存储补丁”、“即时存档补丁”等，也可以选择打过补丁的ROM存放位置。



总之一切要运行的ROM都必须经过转换软件打补丁才能运行，当然，NDS ROM也不例外。值得注意的是，在用转换软件转换时，输出路径一定要选择本地硬盘，不要选择移动磁盘，等ROM转换完后再从硬盘拷贝到SD卡里，否则速度会慢得吓人。

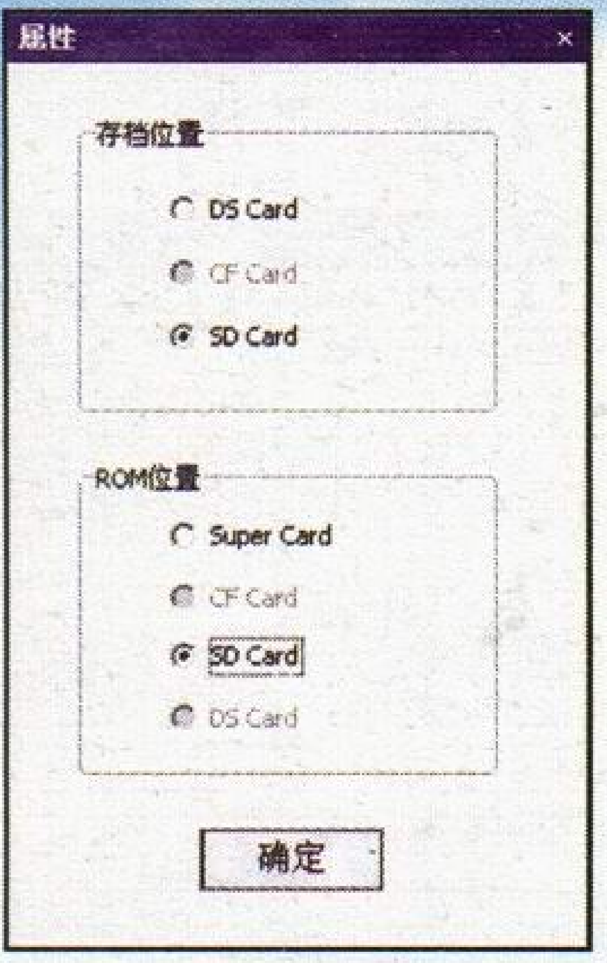
（注）内核：Super Card与电影卡一样采取可升级内核的设计，通过发布新内核来支持新的功能，从1.50版内核开始支持NDS游戏功能。

吴晟	让你手中的掌机成为你的好伙伴，陪你度过每一天。
读者资料	男，15岁，海南省海口市解放东路31号2楼，570101

GBA游戏兼容性情况

一直以来Super Card都存在游戏拖慢的情况，SD版也不例外，在玩《SONIC 2》时，普通关没有任何情况，但是到了BOSS关就出现了拖慢现象，而出现这种情况的游戏并不少，又比如《三国志英杰传》，当进入战斗时，画面严重拖慢，根本无法游戏。甚至还有些游戏出现了黑屏现象，比如《模拟人生2》，进入游戏就黑屏，没法玩，所以当前Super Card最大的任务就是解决游戏兼容性问题。

即时存档功能



Super Card的一大卖点就是即时存档（仅限于GBA游戏， NDS游戏不支持即时存档功能），Super Card可以对每一个ROM添加即时存档补丁,而且实现起来非常容易,就在用转换软件转换ROM的过程自动实现，无需人工干预。即时存档可以说是多少玩家梦寐以求的功能，以往许多游戏由于难度大只能在模拟器上用即时存档的功能将难关攻破后再将进度拷到烧录卡中，在GBA本体上实现即时存档对于玩家来说只能算是美好的梦想。可现在利用Super Card就能够简单实现，确实很让人满意。

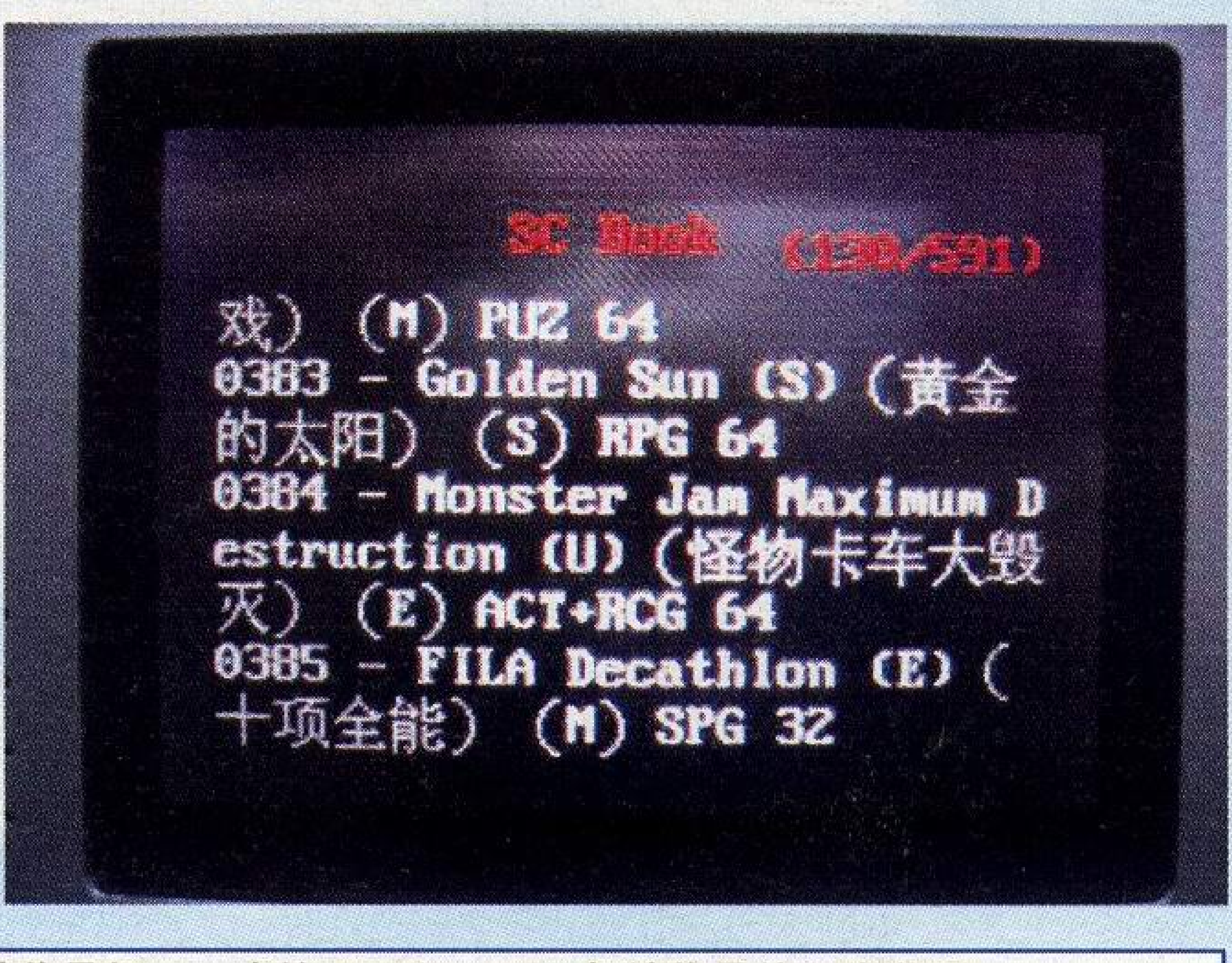
如果你想应用即时存档，那么可以在游戏的过程中按下“L+R+SELECT+B”，这时候就可以选择存档或者读档，存档的时候有一个进度指示，很快就可以存好档。以后即使关机后再开机也可以读档，如果遇到某些BOSS很难缠,那就试试这个功能吧,绝对会让你的游戏过程更加舒心。此外，如果某些ROM应用普通存档有问题,那用即时存档绝对不会出现问题,由于Super Card本身并没有设计电池，所以每次退出前都需要手动存储一次,也就是说把存档由内存保存到SD卡中,实现方法与即时存档类似,同时按住“L+R+A+SELECT”就可以了。

金手指功能

除了即时存档，Super Card另有一大功能非常实用，这就是众人皆知的金手指（当然也只有GBA游戏支持）。Super Card的金手指是笔者用过数款烧录卡中最为好用的，原因是它

的随时可调性，也就是说在游戏的任意时刻可以按“L+R+A+START”调出金手指设置界面,任何时刻都可以开启或者关闭金手指，这就比某些烧录卡只能在游戏启动之前开启金手指要好得多。

不过开启金手指后有可能会出现死机或者花屏现象，所以一般情况下不建议开启金手指，特别是某些非原版ROM如汉化游戏打上金手指补丁后更是无法进入游戏，所以尽量不要给非原版ROM打补丁。



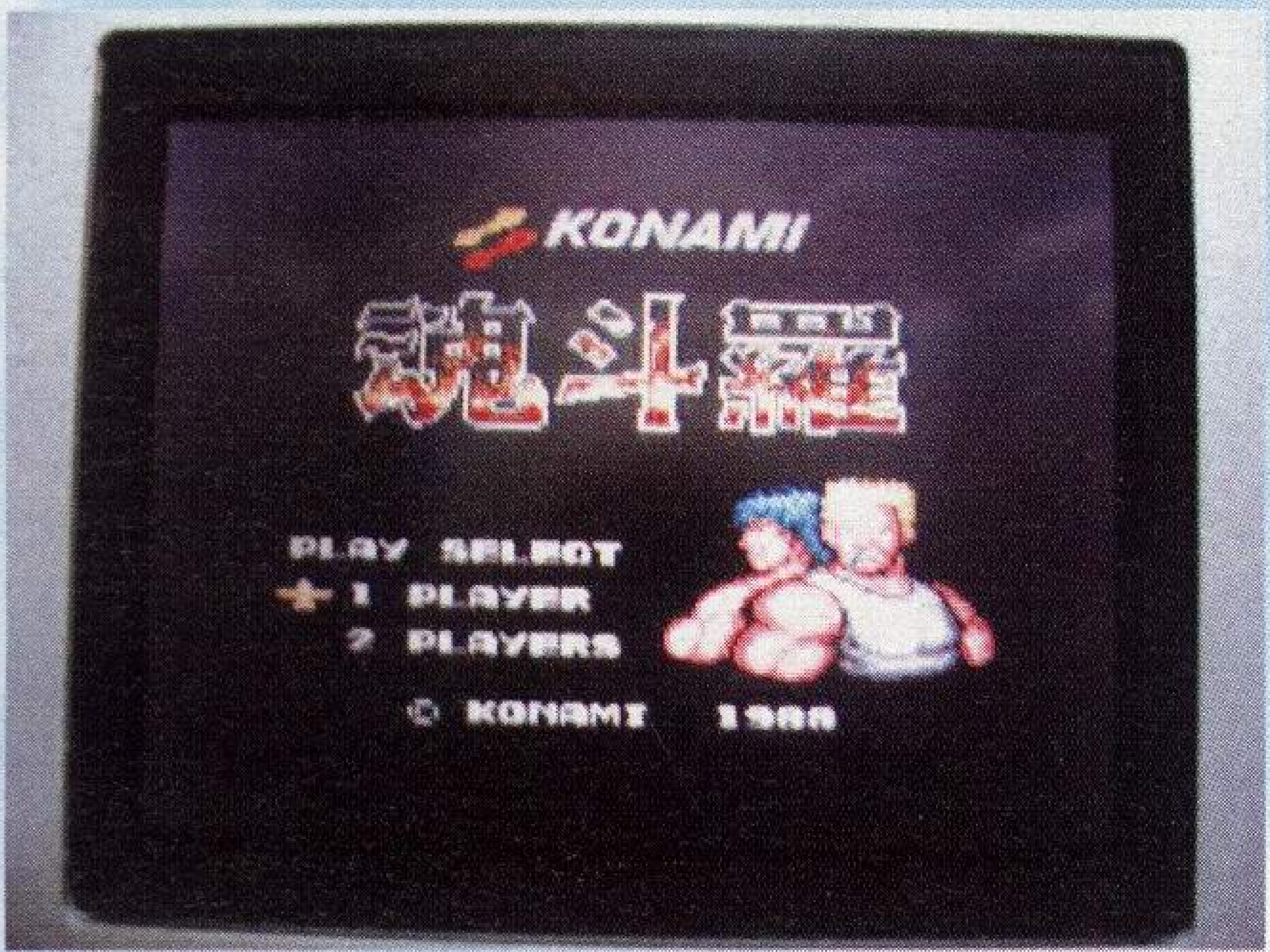
丁汝金	GBA被老师没收是苦闷，SP被收是郁闷，GBM被收是想死！我的PSP和NDS一起被收是什么感觉呢？
读者资料	男，17岁，山东省邹城市太平路966号，273500

游戏攻略功能

除了大家熟悉的即时存档和金手指功能外，Super Card于各款烧录卡中独家推出一项对于闯关族来说非常实用的功能——游戏攻略。在用软件转换ROM时我们可以在属性里为ROM添加一个文本文档，也就是该ROM的攻略，那么在游戏运行时就可以按下“L+R+B+START”查看我们添加的游戏攻略了，有了这个功能再也不用一边看书一边玩游戏了，遇到不懂的地方，只需要进入游戏攻略功能，而且它可以保存上次查看的进度，非常方便。

模拟游戏功能

除了GBA游戏和NDS游戏，Super Card还支持FC、SMS、GBC、PCE等游戏，显然FC、SMS、GBC、PCE等游戏内置了这些游戏的模拟器，所以我们只需要将这些ROM拷贝到SD卡就可以直接运行了。不过这些游戏的存档需要我们自行建立，比较麻烦，方法如下：比如我们要保存1943.nes这个ROM的存档，那么需要手动拷贝一个64K的存档文件到1943.nes所在的目录，然后将该存档文件命名为1943.sav，



这样才能使用模拟器的即时存档功能，以后关机前用Super Card的存档功能存档就可以了。

电影播放功能

很久以前电影卡方面就发布了水晶引擎，该引擎转换出来的影片效果非常好，但是Super Card并不支持该引擎转的影片，所以目前仍然只能播放老的电影卡转换软件转出来的影片，

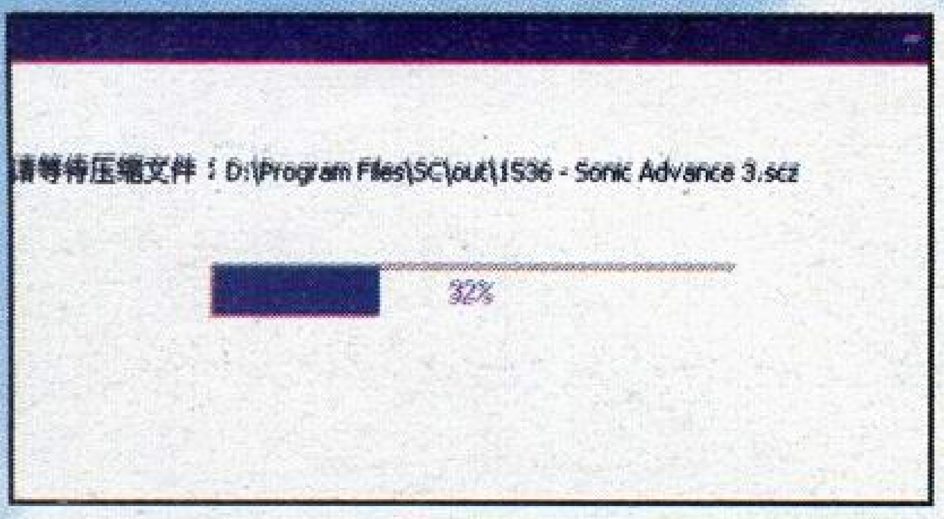
不过这也是很正常的，Super Card自己并没有开发相关的软件，电影卡用水晶引擎封住了Super Card，也属于商业公司之间的正常抑制手段，因为在M3没有发布之前，第二代电影卡并不支持GBA游戏功能，所以Super Card的出现影响了电影卡的市场，而且Super Card直接就拿了电影卡的软件来用，可以想象电影卡方面确实难以接受，就目前来说，Super Card的用户虽然可以直接用电影卡的软件实现看电影这个功能，但是由于不能使用新的水晶引擎，效果并不好，所以其实际意义并不大，所以评测人员在此也非常希望Super Card官方能够自行开发适合Super Card硬件的软件，我想广大的Super Card用户也都有此愿望吧。

不过目前大家可以通过MoonShell这个软件

雪人	都和你说了多少次了，上学不要将游戏机带到学校去，你就是不听，真不乖。
天意	你的心情我理解，但是本天意在上课玩掌机时一次都没被老师发现，哈哈。

来改善这种情况，前面几期杂志我们也介绍了MoonShell这个软件，目前它的最新版本是v0.6版，当初0.4版出来时由于不支持中文浏览，所以我委托shikeyu达人制作了字库，而0.6版发布后网上又出现了SC-SD/CF修改版，内置了中文字库修改版，所以可以实现中文TXT浏览/中文文件名显示，当然，可以直接播放SD卡里的MP3文件以及DMV视频文件，这样一来NDS全屏幕播放高素质电影也不成问题了。

NDS游戏功能



实际上Super Card卡算得上是国内第一款支持NDS游戏的烧录卡，虽然刚开始它只能玩官方放出的少数几个ROM，但是很快官方就发布了可以对NDS ROM进行转换的软件，到截稿时已经更新到了V2.42版，对NDS ROM的兼容性有很大的提高。

由于SC转换软件在转换NDS ROM时需要事先进行设置，所以先给大家介绍一下设置方法。在用V2.42版软件转换NDS ROM时，需要在ROM列表双击ROM，然后再在出现的对话框里选择设置的设置，首先是存档位置，有三个选项：DS CARD、CF CARD、SD CARD。这三个选项代表不同的存档方法，第一种“DS CARD”表示将游戏的存档保存在正版NDS卡带里，不过游戏的存档类型一定要同正版卡带的存档类型一致，否则游戏不能存档哟。而“CF CARD”则不能选，是灰色的，主要是因为我们下载的转换软件是SD版专用，CF卡相关的选项自然不能使用，所以我们需要选择“SD CARD”，选择了它之后游戏的存档就会自动保存在SD卡里，而且一个游戏对应存档，再也不用担心存档被覆盖了。下面的ROM位置则是指ROM读取的位置，如果选择“Super card”则是像GBA游戏一样将NDS ROM全部读取到SDRAM里再运行，这样一来就非常耗时间，所以不推荐这种方式，由于我们使用的是SD版，“CF CARD”仍然不能选，当然只能乖乖地选择“SD CARD”，而这种存储方式类似于G6/M3的DMA技术，可以让NDS迅速读取SD卡里的ROM而不用事先全部读取到SDRAM里。最后有一个“DS CARD”的选项现在还不能使用，据说这个选项是为了SC的新产品准备，也就是说SC在开发使用NDS插槽的烧录卡……将上面提到的要点设置好之后，就可以点一下“输出”转换ROM，之后就可以将转换好的ROM拷到SD卡里了。

当然，要玩NDS游戏就必须使用PASSME或者FLASHME，SC自己有SUPERPASS在销售，但是SUPERPASS有许多朋友都反映模具做得不够好，有损坏NDS卡槽的情况发生，云云自己的也如此，所以推荐大家购买原版的PASSME或者Spritekey以及Passkey等产品，此外，SC也是支持FLASHME的，不过它现在的内核对FLASHME支持不太好，许多机器刷了FLASHME之后仍然不能引导，所以购买SC的用户千万别以为自己刷了FLASHME就可以扔掉PASSME，一定要测试后才能够确认能否不用PASSME，此外，无论是PASSME还是FLASHME都必须要一张正版卡，PASSME是不用说的，使用FLASHME时也不能摆脱正版卡，因为必须要插着正版卡才能正常运行烧录卡里的游戏，此外，如果你的机器能够

王学邱	我曾经追求浪漫的爱情，但失败了，后来我把自行车当老婆，丢了3辆，我不哭，因为我还有《PG》。
读者资料	男，18岁，天津市河东区程林东路前进楼7-4-303，300161

为FLASHME所引导，那么在开机前必须要按“XYAB”才能正常游戏。

总地来说，SC卡的兼容性还算可以，大多数游戏都可以正常运行，同时都可以完美地存档（当然是存在SD卡里），而少数游戏存在问题，有的是不能载入，有的是不能存档，有的是游戏有拖慢，但是总而言之目前的V2.42版做得已经很不错了，毕竟SC这么便宜……下面就给出一些有问题的ROM列表以及出错现象。**(详细参看文后表1)**

当然，并不是说SC只有这几个ROM出现问题，某个游戏不同的语言版本没有罗列出来，而某些并不是很出名的游戏也没有列出来，其中无法运行有多种现象，比如白屏和黑屏以及花屏。最新发布的《为你而生》虽然是NDS上面首个1G的游戏，但是SC支持还是不错，除了在剧情界面稍有闪烁外其他都表现很好，不过必须要用2M的卡引导，否则不能存档，而这也是不少ROM都存在的问题，而且某些ROM必须要特定的卡才能引导。至于截稿日刚发布的《马里奥赛车》很遗憾SC不支持，甚至连转换都不能。

关于耗电

SC是出名的耗电大户，在某些情况下甚至持续游戏时间只能达到3个小时左右，不过好在现在的内核支持了进入菜单后取掉PASSME，也支持了FLASHME，所以耗电问题有了好转，经过测试，如果使用FLASHME方式运行游戏，SC可以达到5小时18分的持续游戏时间。

解压时间

解压时间？其实这样说并不准确，只是自从GBALINK ZIP烧录卡上市后大家就一直这样说，在Super Card上面，应该是将ROM从SD卡移动到内存的时间，只是习惯问题我们将其称为解压时间，由于通过SD卡实现了大容量存储优势，所以在玩游戏之前有一定的等待时间也是可以接受的，此外，Super Card还提供了真正的压缩功能，也就是把普通的GBA ROM压缩成其专用的*.scz格式，压缩后体积更小，那么SD卡里就能够放下更多的ROM，这样一来Super Card就成了名副其实的存储之王了！当然，采取了压缩模式后其解压时间要稍微比普通模式长一些，特别是256M的ROM在解压时最为明显，《王国之心》没有压缩前仅仅需要25

雪人	告诉你，把工资当作老婆才是正道。
翔武	结果老大把工资都丢了。

秒就可以解压完毕，而压缩后得花50秒的时间才能解压完，差不多1分钟的时间，但是如果卡带容量小，则尽量采用压缩模式，这样就能够节约空间，倘若SD卡容量大，像笔者所用的1G SD卡，那就可以不使用压缩模式，这样解压时速度就更快。**(详细的评测请见文后表2)**

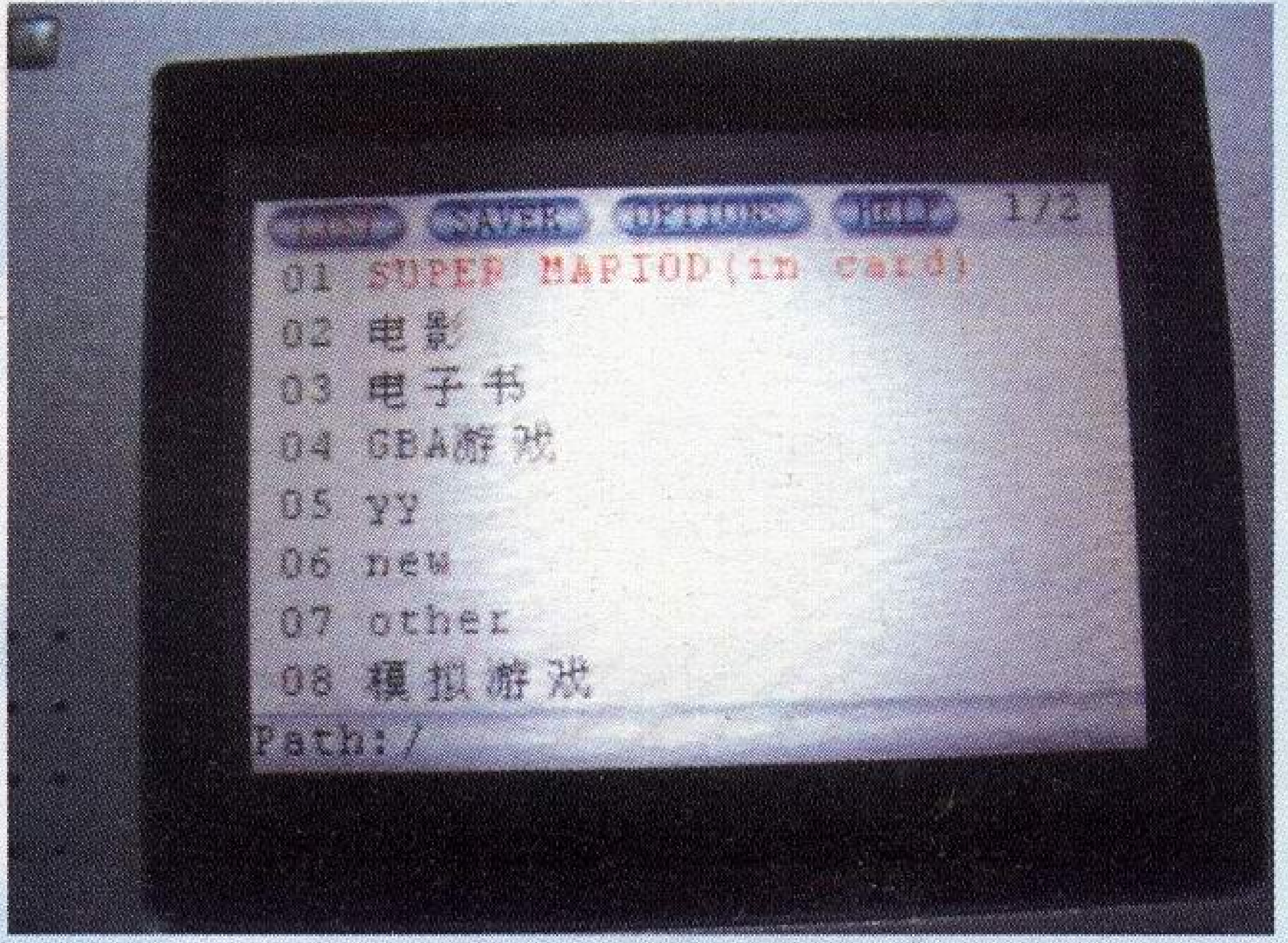
从表中看得出来，在不压缩的前提下，32M、64M、128M、256M的游戏分别需要5、7、15、25秒的解压时间，也就是说即使最大256M的ROM也只要半分钟不到的时间就可以解压完毕，而256M的游戏毕竟是少数，所以即使玩之前要花一定时间来解压，但是时间很短，完全可以接受。不过和以前笔者评测过的CF版Super Card相比，SD版的解压时间似乎要慢些。

(文后表3是CF版Super Card的解压时间)

CF版Super Card解压32M、64M、128M的ROM分别需要3秒、6秒、10秒的时间，可见SD版确实要慢上1/3的时间，不过鉴于SD版小巧便携，这也是可以接受的。当然，我们上面评测的解压时间是针对GBA游戏以及以SUPER CARD模式读取的NDS游戏，如果以SD卡直读的方式那么一个512M的游戏也只需要花几秒钟就可以运行。

THE END

实际上，Super Card的最大优势大家应该都明白，那就是价格低廉，以笔者在测试中所采用的套装为例，一张Super Card SD版需要200多元，一张1GB的 SD卡需要400元左右。那么二者加起来不到700元，也就是说700元可以买到8G bit容量的烧录卡，而且还相当于1GB的U盘，而像同类产品，G6 FLASH的4G bit（256MB）售价高达1400元，虽说在功能上以及游戏兼容性方面G6要胜过Super Card，但是价格方面却无法相比，Super Card加上一张



刘霜	有了《掌机迷》，不想通关也不行！
读者资料	男，16岁，四川省都江堰市外国语实验学校高一五班，611830

512MB的SD卡与G6 4G bit容量相同，但是却只需要600元左右，比后者便宜不止一半的价格，可见Super Card在目前各种烧录卡中于价钱方面有着很大的优势。

不过从另一方面看，正因为Super Card价格便宜，所以它的包装以及卡带做工都无法与高端烧录卡相比，正所谓一分钱一分货，在价钱上大家得了便宜，自然无法与其他方面尽善尽美了。

经过几个月的使用，笔者对Super Card总体上很满意，毕竟以如此低廉的价格实现如此多的功能确实不容易，但是笔者也真心希望Super Card官方能够对已存的种种问题积极解决，这样品牌才会受到更多人的关注，同时市场竞争力也会大大提高。

表1 ROM名称	出错现象
Mr. Driller – Drill Spirits (US) 钻地小子	无法记录
Pokemon Dash (US) 口袋妖怪 冲刺	不能运行
Kirby – Canvas Curse (US) 触摸卡比	不能运行
Daigasso! Band Brothers (JP) 大合奏乐团兄弟	不能运行
Ping Pals (US) 聊天伴侣	不能运行
Bomberman (US) 炸弹人	无法存档
Madagascar (US) 马达加斯加	无法存档
Tom Clancy's Splinter Cell – Chaos Theory (EU) 分裂细胞	无法载入
Ganbare Goemon – Toukai Douchuu (JP) 加油伍佑卫门	无法转换
SD Gundam G Generation DS (JP) SD高达G世纪	无法载入
Lost in Blue – Futari no Survival Life (JP) 孤岛冒险	挑卡
Ultimate Spider–Man (US) 终极蜘蛛人	死机现象突出
Power Pocket Koushien 甲子园	挑卡
Spyro Shadow Legacy – USA 小龙史派瑞	拖慢现象严重
Mario Kart DS–USA马里奥赛车	不能转换

表2 游戏名称	压缩前容量	压缩后容量	压缩前传输时间	压缩后传输时间
三国英杰传	4.01M	3.03M	5秒	7秒
钻地小子	8.07M	4.52M	7秒	13秒
逆转裁判1	8.57M	5.25M	7秒	14秒
黄金太阳	16M	9.95M	15秒	23秒
马里奥对大金刚	16M	8.95M	15秒	25秒
王国之心	31.2M	19.4M	25秒	50秒

表3 游戏名称	压缩前容量	压缩后容量	压缩前传输时间	压缩后传输时间
快打旋风	3.83 MB	3.01 MB	2秒78	5秒90
口袋妖怪—蓝宝石	8.01 MB	5.47 MB	5秒01	12秒54
超级街霸2	8.00 MB	5.85 MB	5秒37	13秒21
SONIC3	14.4MB	6.08 MB	9秒54	22秒33
马里奥对大金刚	15.3 MB	8.86 MB	9秒52	21秒84

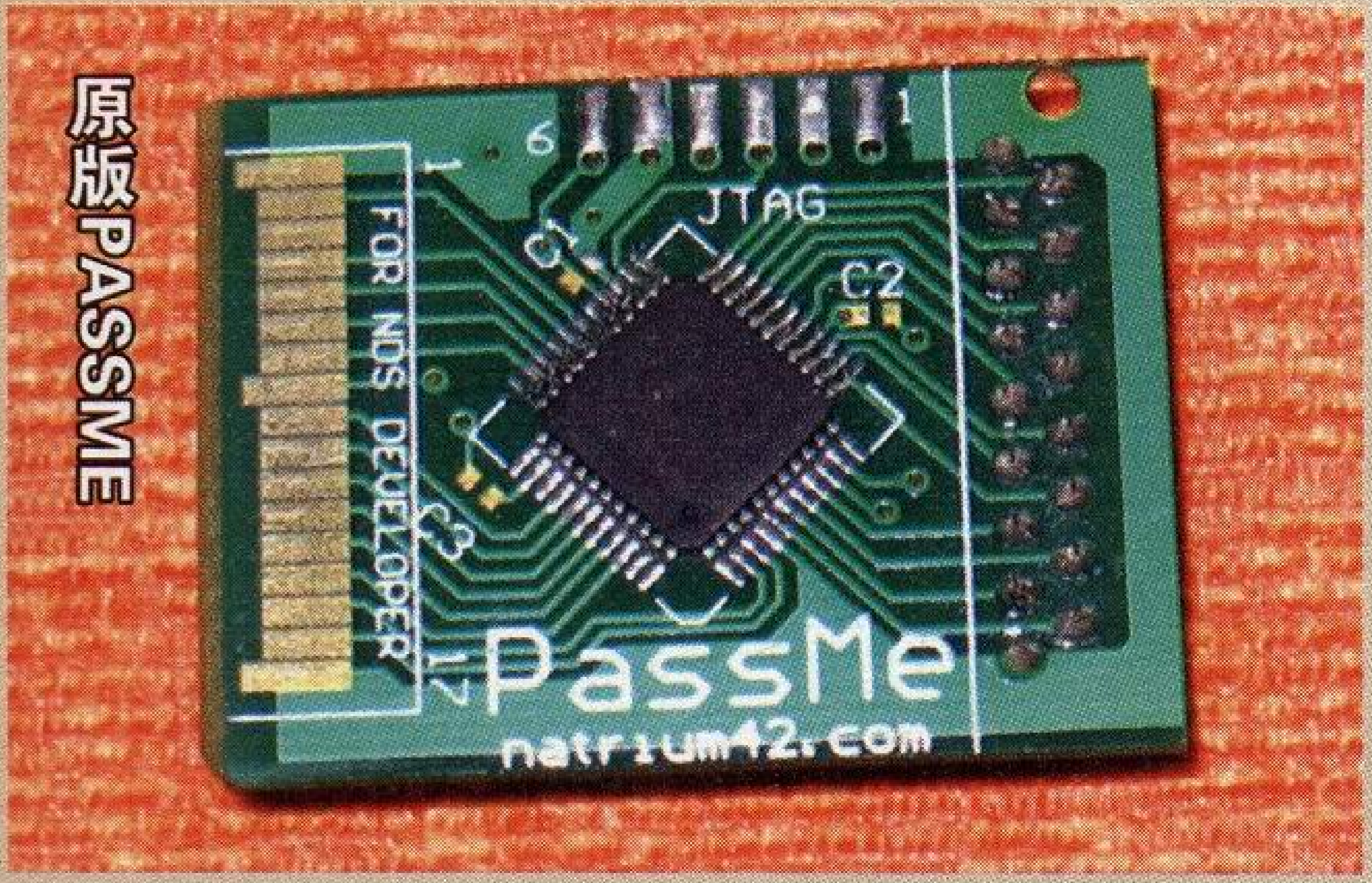
孙玉清	掌机被没收，心里很不爽。无聊干“虾米”，唯有看《PG》。
读者资料	男，17岁，辽宁省丹东市振兴区新村路七号3单元407室，118000

PASSME2升级方法

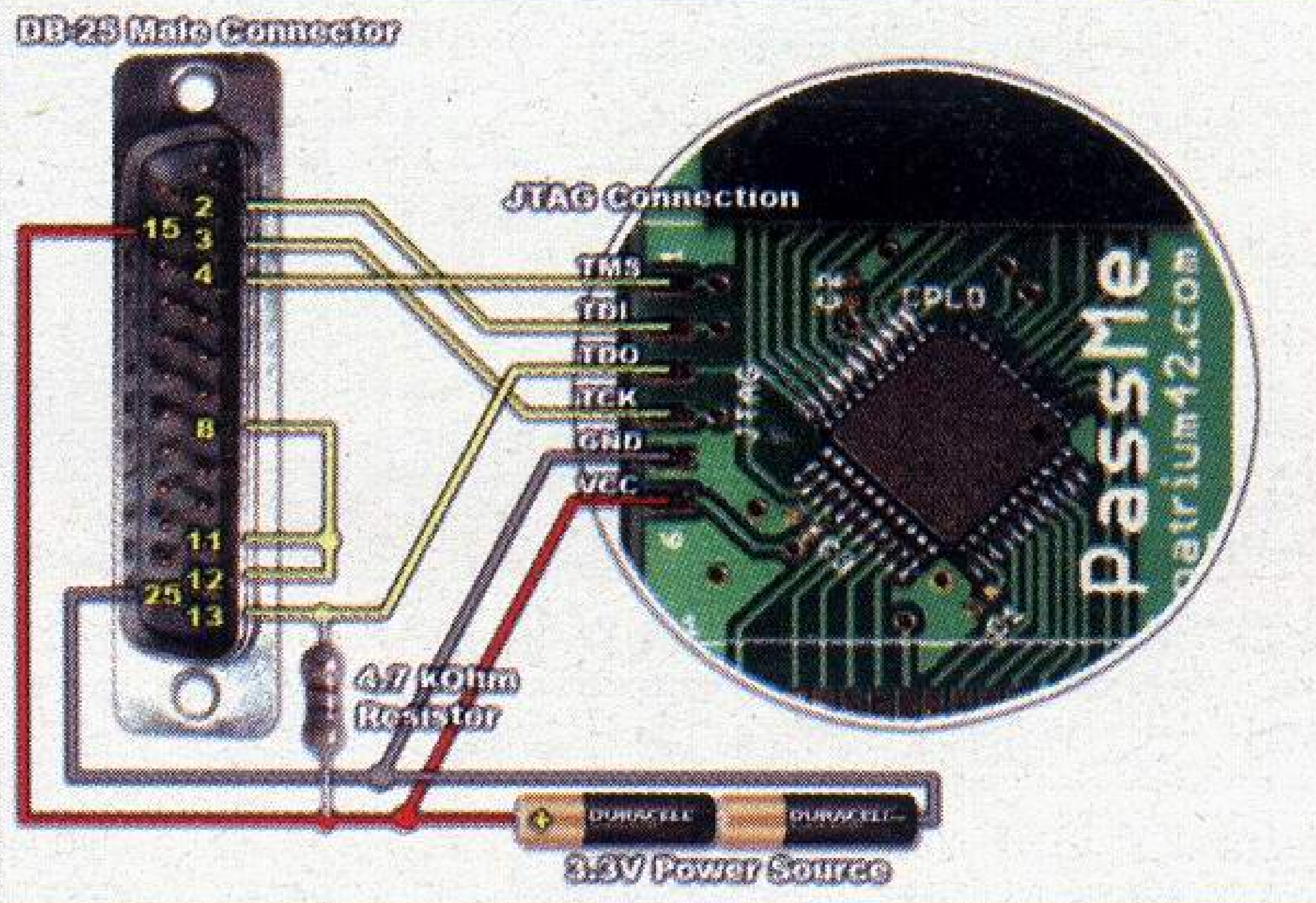
自从natrium42网站发布PASSME2的刷新代码以后，阻碍NDS烧录卡发展的最后一个瓶颈已经被打破了。新版的NDS还有国内的行货神游IDS主机也能够支持NDS烧录卡的正常运行了。这个结果也就预示着NDS烧录时代就要真正的来临了。而且natrium42网站也公布了把旧版PASSME能够升级到新版PASSME2的方法，笔者经过测试，已经完全升级成功了。所以各位玩家如果自己也想手动升级成为PASSME2的新内核，就要仔细阅读本篇文章了，笔者将会非常详细地告诉你们具体的升级步骤。准备好了吗？开始了！

一 购买需要的零件

俗话说的好“欲善其事，先利其器”，既然要升级PASSME的代码那么就需要用到一个升级设备——代码下载器。我们知道PASSME使用的CPLD（超大规模可编程芯片）芯片就是XILINX公司的型号为XC9572XL的芯片。一般情况下，在开发CPLD芯片的时候，都需要购买XILINX公司的专用CPLD代码下载线。但是我们不是专门的电子产品设计公司，所以不需要购买昂贵的专用下载线。我们可以自己DIY出来一条下载线出来，自己做的下载线，第一方面价格非常低廉，第二方面也能够锻炼自己的动手能力。下载线能够对应原版的PASSME进行代码升级，其他的所有克隆版本也都能够正常的升级。GBALINK的SPRITEKEY引导卡就是克隆版本，升级代码的PCB触点都一致，可以直接升级到PASSME2的代码。



原版PASSME



代码下载线制作方法

natrium42网站已经公布出来一个非常容易制作的下载线电路图。这个下载线的电路非常简单，基本上稍微懂一点电子知识的玩家都能够很容易的制作出来。笔者总结一个需要购买零件的清单出来，玩家需要制作的时候可以按照上面的配置单购买上面提到的零件。

编号	零件名称	价格
1	并口接头（针型接口）	3元
2	4.7K欧姆金属膜电阻(最小功率的即可)	1角
3	2颗AA电池盒（也就是5号电池盒）	2元
4	双排插针座(常见的插针数一共有40针)	2元
5	细电线若干或者从废旧软驱数据线取	2元
6	2颗AA电池（推荐购买碱性电池）	4元

价格合计：13.1元

备注：	
购买选件-30W内热式电烙铁	25元
焊锡、松香若干	2元

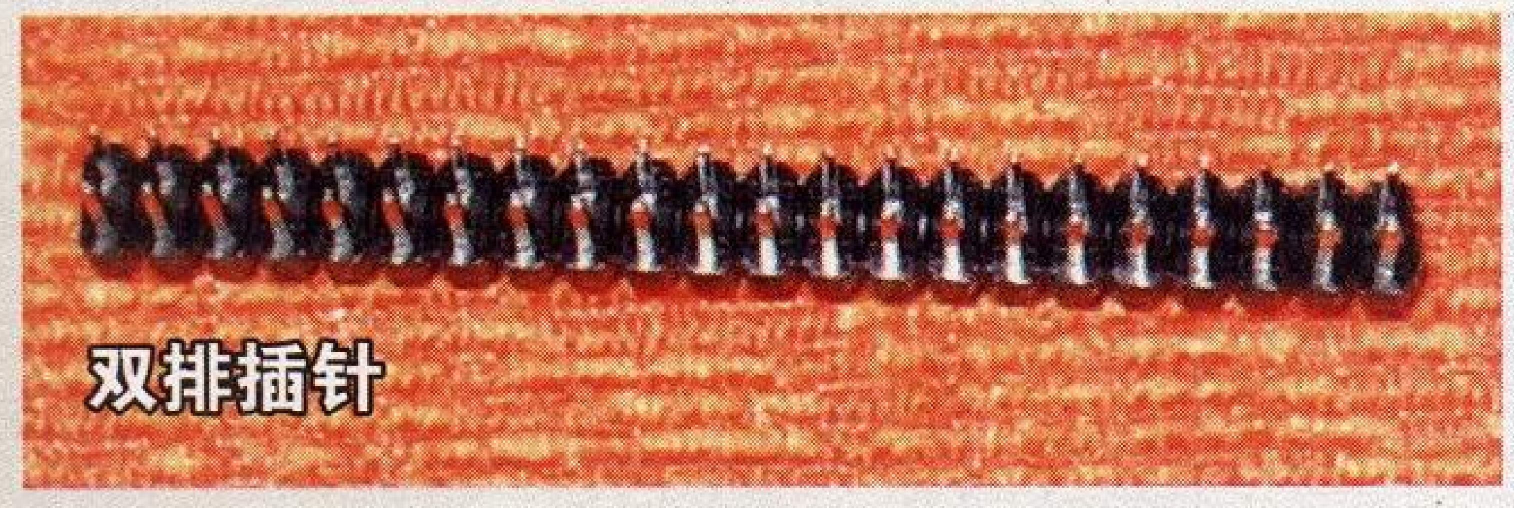
购买了上述配置单的零件之后，就可以动手制作下载线了。零件购买的时候，需要注意金属膜电阻的颜色标示所带来的含义，金属膜电阻目前使用国际通用的五色环表示。4.7K欧姆电阻的最靠近顶端的颜色是黄色，代表的是数字4；第二位的色环是紫色，代表的是数字7；第三位色环的颜色是黑色，代表了数字0；第四

简晨 最近查现代汉语词典发现GB是国家标准的意思，那GB系列不就成了国家标准掌机了吗？
读者资料 男，16岁，广东省紫金县城东风路173号金山花苑2栋802，517400

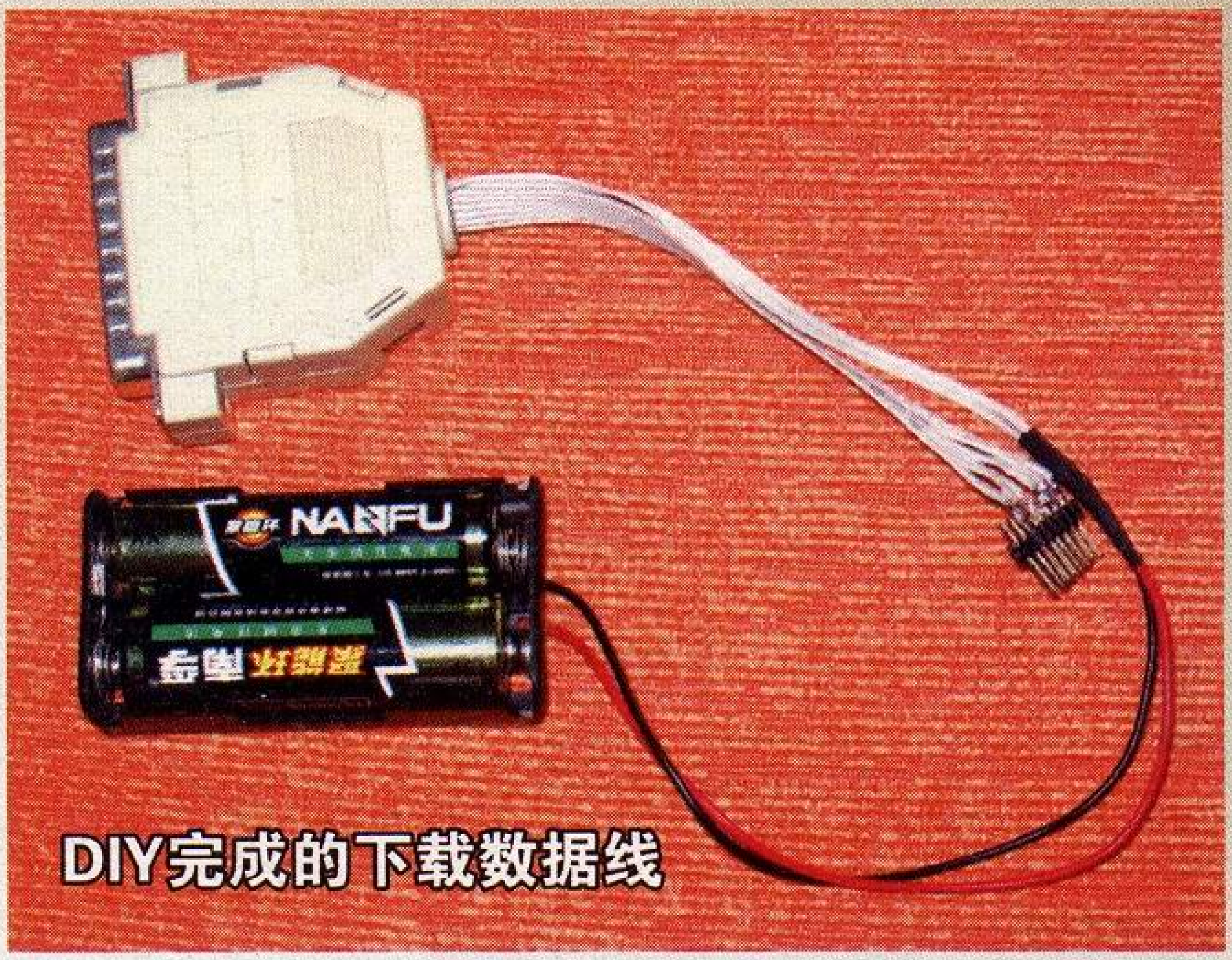
位色环的颜色是棕色，代表了科学计数法10的1次方；第五位色环颜色是棕色，这个颜色的标记是误差值，棕色代表误差1%。误差值是不会计算到电阻值里面。把前面的色环算起来就是470乘以10就等于4700欧姆。按色环颜色来看顺序就是“黄紫黑棕棕”。电烙铁是必须使用的设备，如果玩家对使用电烙铁不熟悉，事先可以先多做练习。只要操作电烙铁能够把焊点保证饱满，没有毛刺就可以了。在焊接焊点的时候,要注意焊接的时间不能太长，时间太长电线容易蜕皮了，所以一般焊接焊点的时间以5秒钟为限度就不会发生电线蜕皮的事情。

二 焊接零件完成下载线的制作

零件购买完成之后，我们就需要把零件都焊接起来了。首先，把细电线或者是软驱数据线取8根线出来。（软驱数据线直接数8根线，分割出来就可以了）然后焊接在并口接口的2、3、4、13、15、25、针脚上面。并口的第15脚线是电源的正极，25脚就是电源的负极，这里一定不要弄错。下载数据线真正使用到的电线数目只有6根，为什么需要多2根，那是为了方便接电池盒的时候所做的准备。把最后的第7第8根电线也要接在并口的15脚和25脚上面。这样并口这边的线就焊接完成了。这里笔者要强调一个电线的长度问题，natrium42网站上面说明的电线长度不要超过30厘米，但是经过笔者的亲自测试发现，只要长于13厘米的距离就会发生错误现象，所以千万不要使用太长的细电线。继续下一个步骤，把并口的8、11、12针脚用细电线连接在一起，也就是让8、11、12脚都导通在一起。然后并口的13针脚和15针脚需要连接4.7K欧姆的电阻。


双排插针

并口接口针脚焊接完成了，就要到下载线双排插针的焊接了。一般零售的双排插针针数都很多，常见的都是40针。掰出来6针就可以了。实际上PASSME写代码的时候只需要用到一排插针，为何需要双排，主要的原因就在于双排可以固定好PASSME的PCB，所以选择了双排插针。双排插针的顺序定义如下：从上至下就是1到6的顺序排列（这个排列顺序正好是与原版的PASSME代码写入触点相对应）。插针的焊接定义如下：并口的4脚对应双排插针的第1脚，并口的2脚对应双排插针的第2脚，并口的13脚对应双排插针的第3脚，并口的3脚对应双排插针的第4脚，并口的25脚对应双排插针的第5脚，并口的15脚对应双排插针的第6脚。多出来的第7根电线接电池盒的正极，第8根线接电池盒的负极。虽然焊接的东西很少，但是对应关系一定不能弄错，焊接完成之后需要仔细检查，焊接的连线是否正确。焊接完成之后，把并口接头的外壳装上，一款自己动手DIY出来的下载线就诞生了。



DIY完成的下载数据线

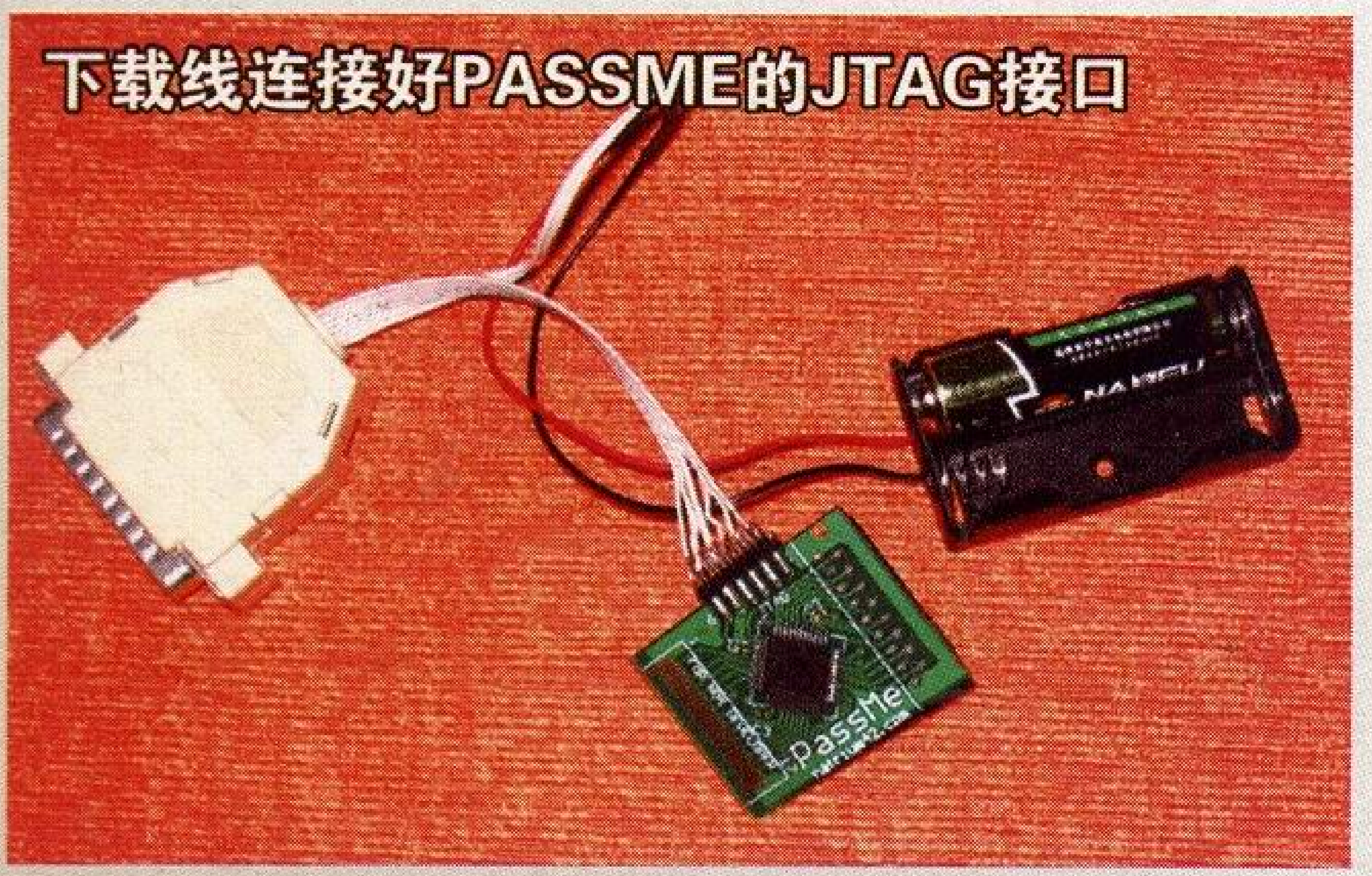
三 刷新程序—ISE7.1I下载、安装

硬件下载线部分完成之后，我们就需要去下载能够更新CPLD代码的刷新程序—ISE 7.1I。这个程序可以到XILINX公司的网站，www.XILINX.com下载。下载之前需要先注册，不注册不能够下载软件。网站上面提供了网络安装版本和完全安装版本，容量的大小区别很大。网络安装版本的容量只有4M左右，而完全安装版本有300多M之大。不过即使下载了网络安装版本，安装的时候还是需要额外下载数据，非常的费时间。所以笔者建议直接下载完全安装版本。

软件下载完成之后，就可以安装了。软件的语言是英文版本，按照提示选择下去进行安装就可以了。安装完成之后，系统的程序栏上面会出现XILINX ISE 7.1I菜单。安装结束了，进行下一步。

四 把下载线与电脑连接好

把下载线与电脑连接好。由于下载线使用了并口，所以需要在电脑的主板并口设置上面选择好EPP+ECP模式。这样一般不会出现不兼容并口下载线的问题。因为下载线包含有电池部分存在，所以在接入主板的并口接口之前，请先不要接上电池，等插好了下载线连接上了PASSME，再连接电池。关于电池的选择，请大家选择AA碱性电池，不能够使用AA镍氢充电电池。因为从PDF数据手册来了解，XC9572XL的工作电压在3～3.6V之间。镍氢充电电池因为电压不能够达到额定的3V工作电压，所以不能够刷新CPLD芯片XC9572XL的代码。



五 下载游戏对应的PASSME2代码

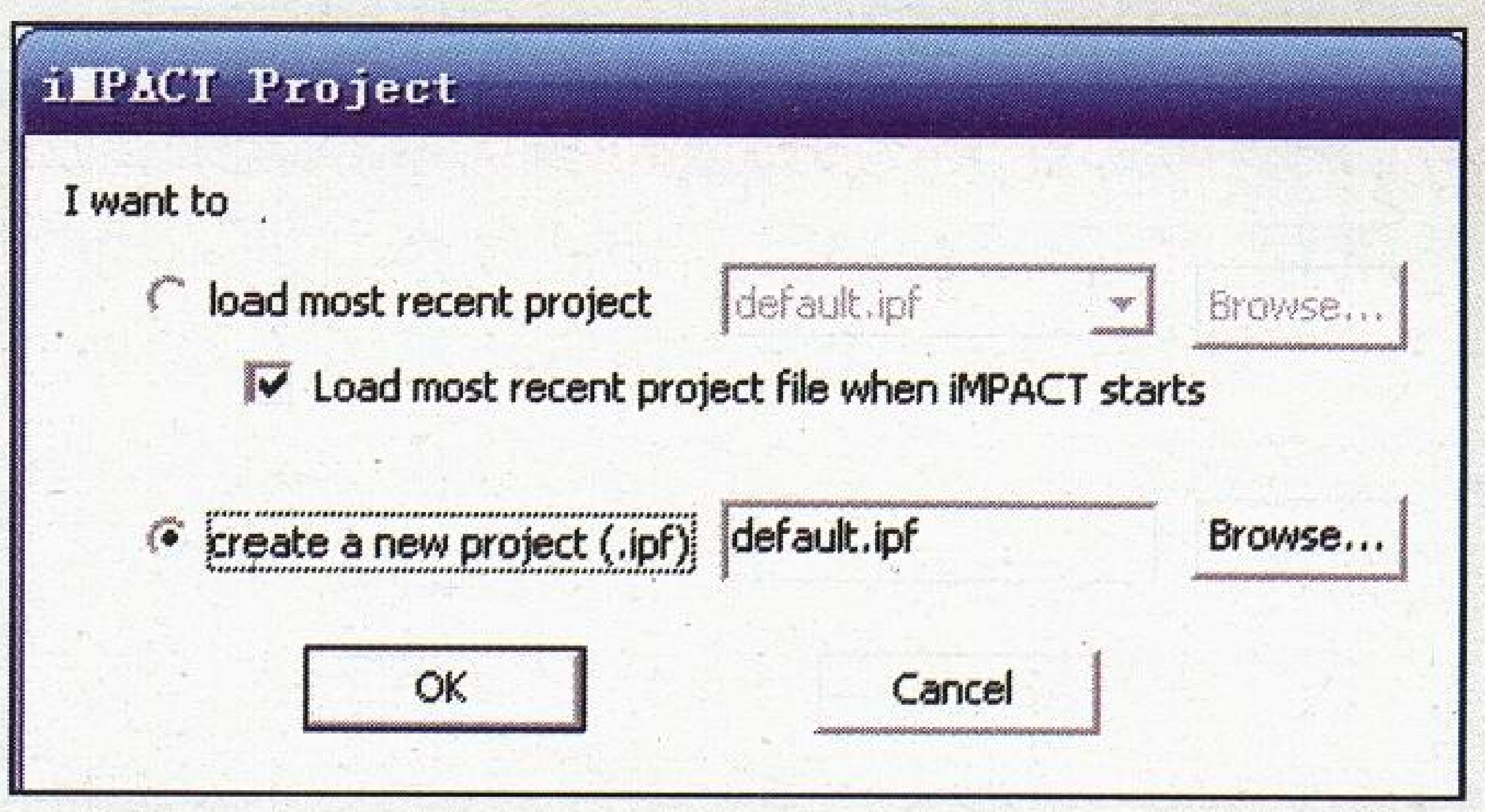
PASSME2目前还不能够做到支持所有的NDS正版游戏做引导，所以要先看看自己的游戏能否被支持。如果你现在没有购买NDS正版游戏卡，可以按照下面网站中能够支持的游戏中挑选进行购买正版游戏卡。PASSME2的代码可以到http://darkfader.net/ds/games/下载。PASSME的内核升级代码就是JED代码，下载正版游戏所对应的代码就可以了。

六 启动刷新软件刷新PASSME代码

万事俱备之后，就可以运行ISE7.1I软件中的iMPACT刷新程序，进行刷新操作。软件运行了之后，点击左上角NEW文件图标新建一个项目文件，出现一个对话框，选择是。

↑新建项目文件。　↑对话框选择“是”。

然后出现一个让你选择是读取旧的项目文件还是新建项目文件的菜单。我们选择新建立一个项目文件，也就是选择下面的项目。



↑选择新建一个新的项目文件。

然后就进行Operation Mode Selection设置，选择Configure Devices。

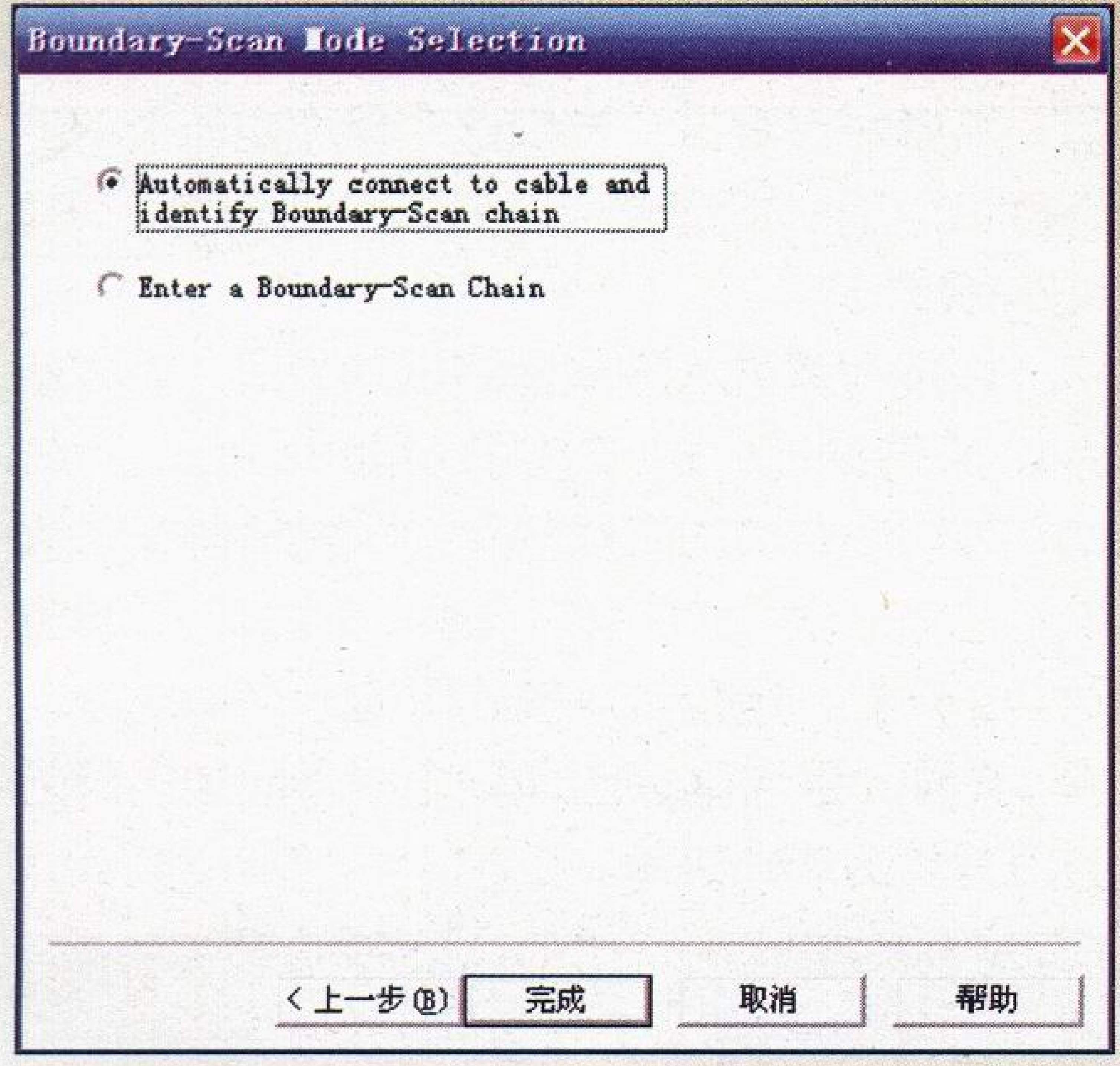
↑选择Configure Devices。

点击下一步，进入Configure Devices设置项目，选择Boundary-Scan Mode驱动模式。

↑选择Boundary-Scan Mode。

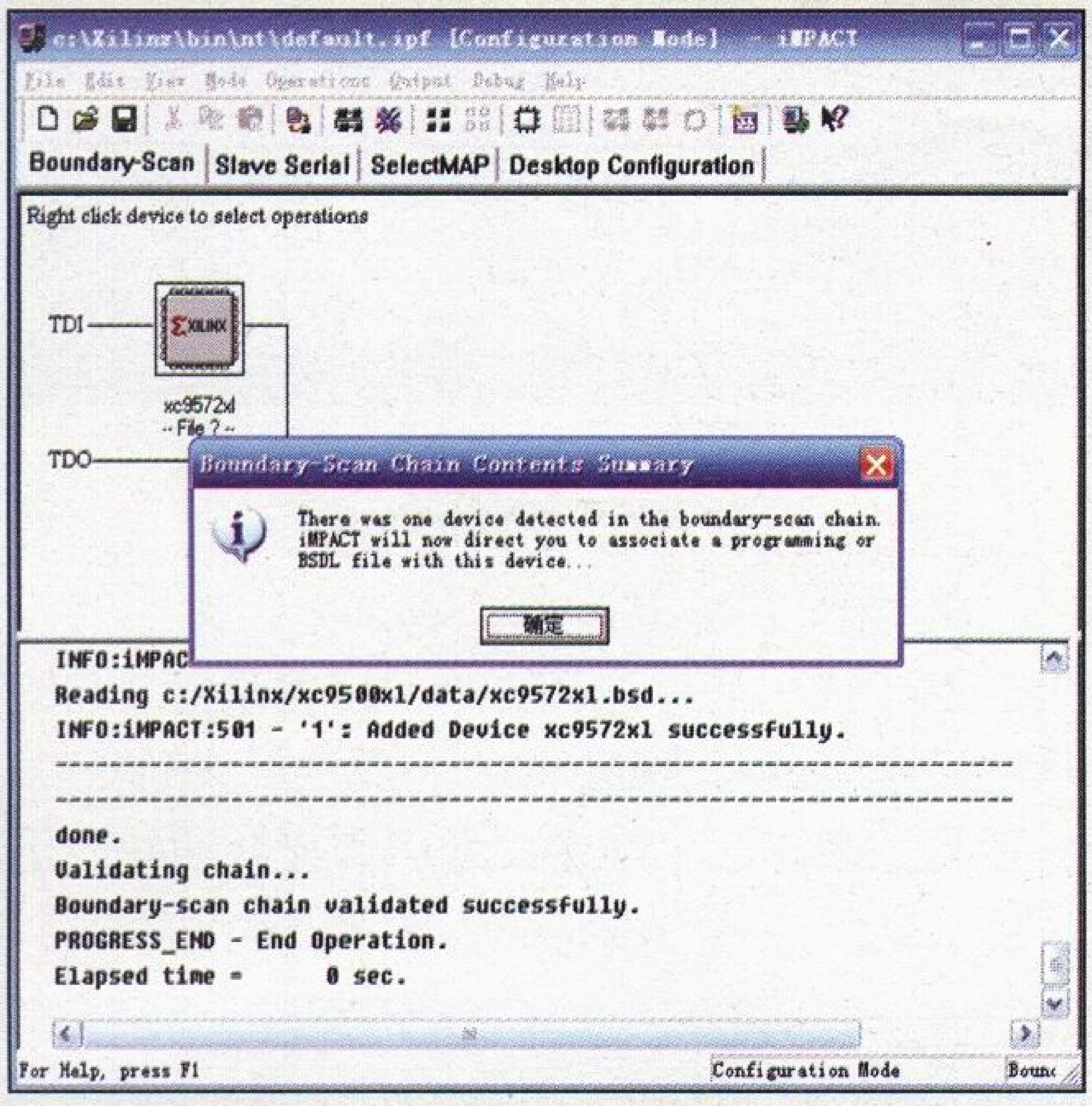
段然　游戏是为了更好的学习，学习是为了能买更多的游戏，找到两者的平衡点，作为一个玩家就是成功的了。
读者资料　男，13岁，湖北省武汉市汉口江大路28-17号，430010

继续点击下一步，进入Boundary-Scan Mode Selection设置项目，选择Automatically connect to cable and identify Boundary-Scan chain。



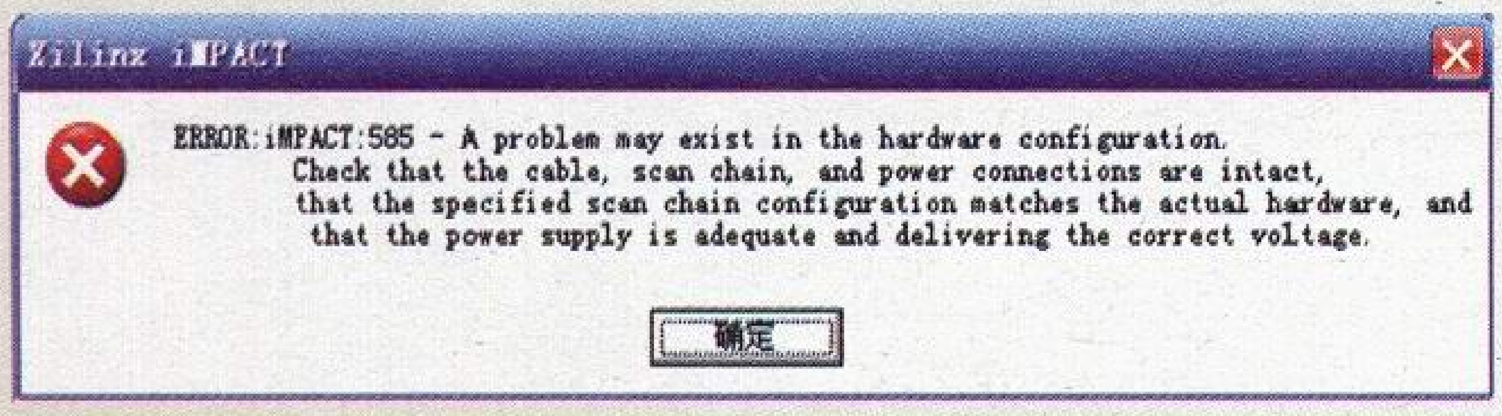
↑选择Automatically connect to cable and identify Boundary-Scan chain。

点击完成，然后就能够看到程序在检测下载线是否正常，如果正常就能看到下面的界面。



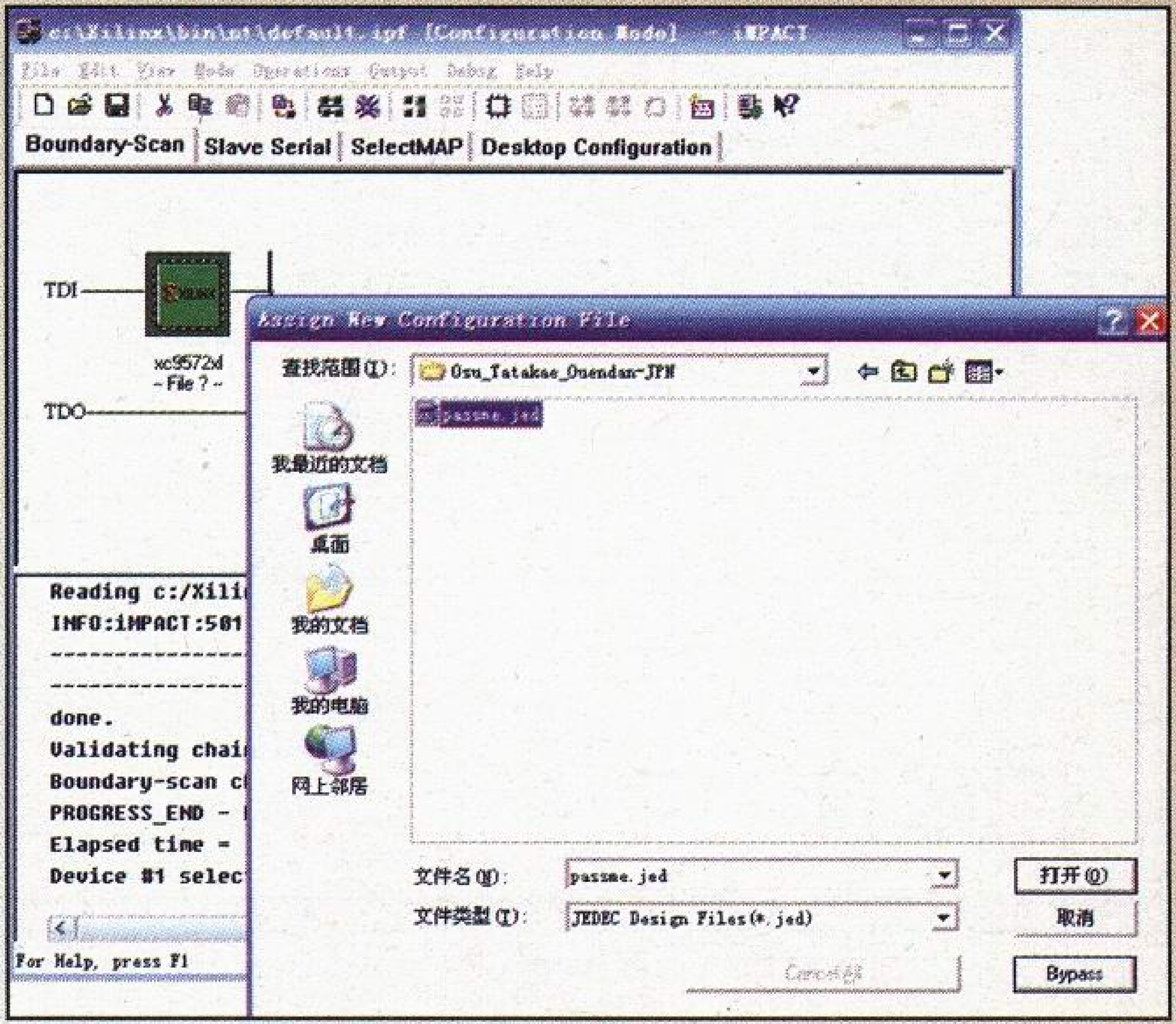
↑检测连接正常之后的显示界面。

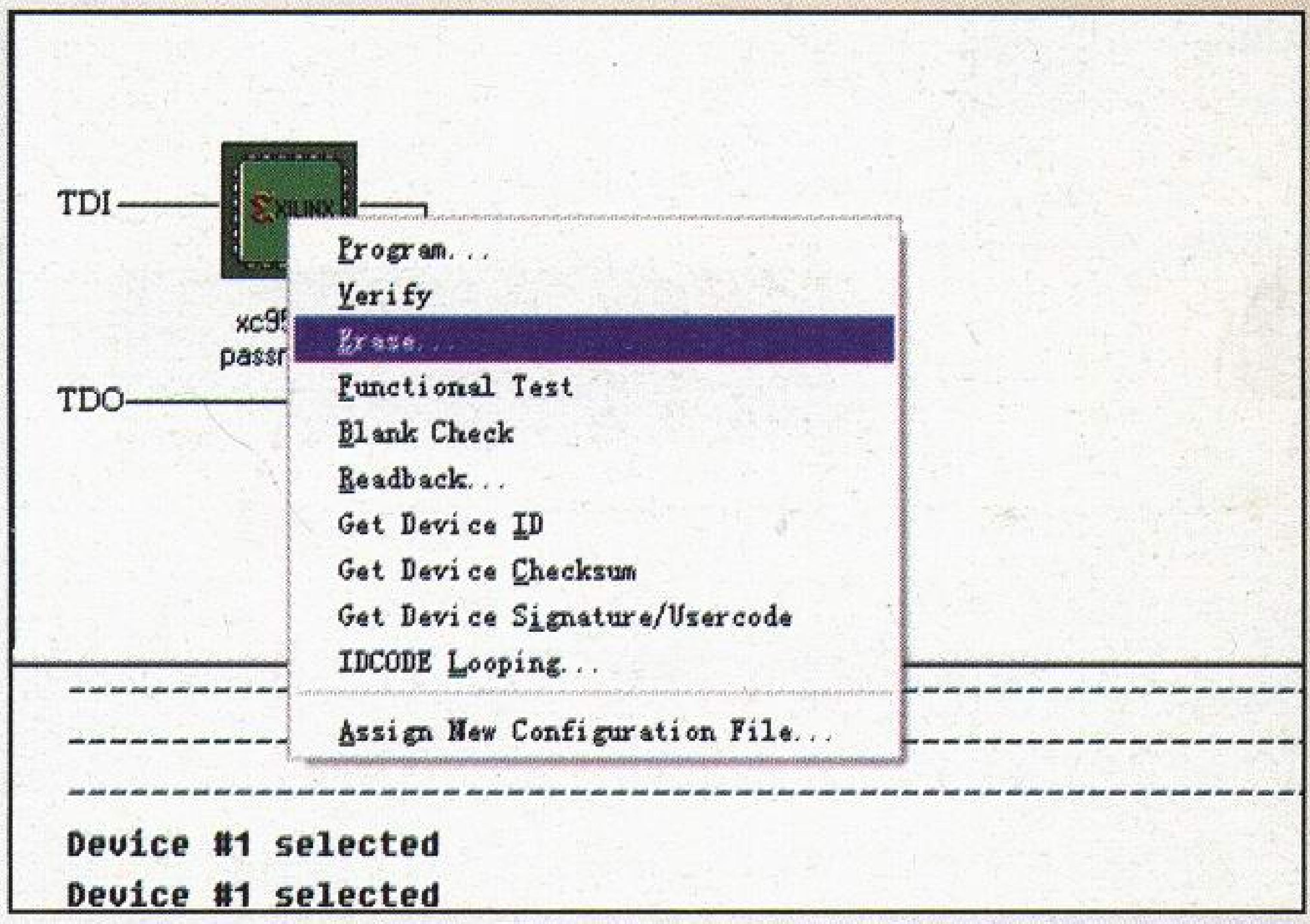
在上面的检测下载线步骤中，如果出现了错误，并有下面图片中的英文字母提示。那么说明了，下载线的电线可能太长了，或者电池的电压不够，或者下载线没有与PASSME连接好。



↑出现错误信息。

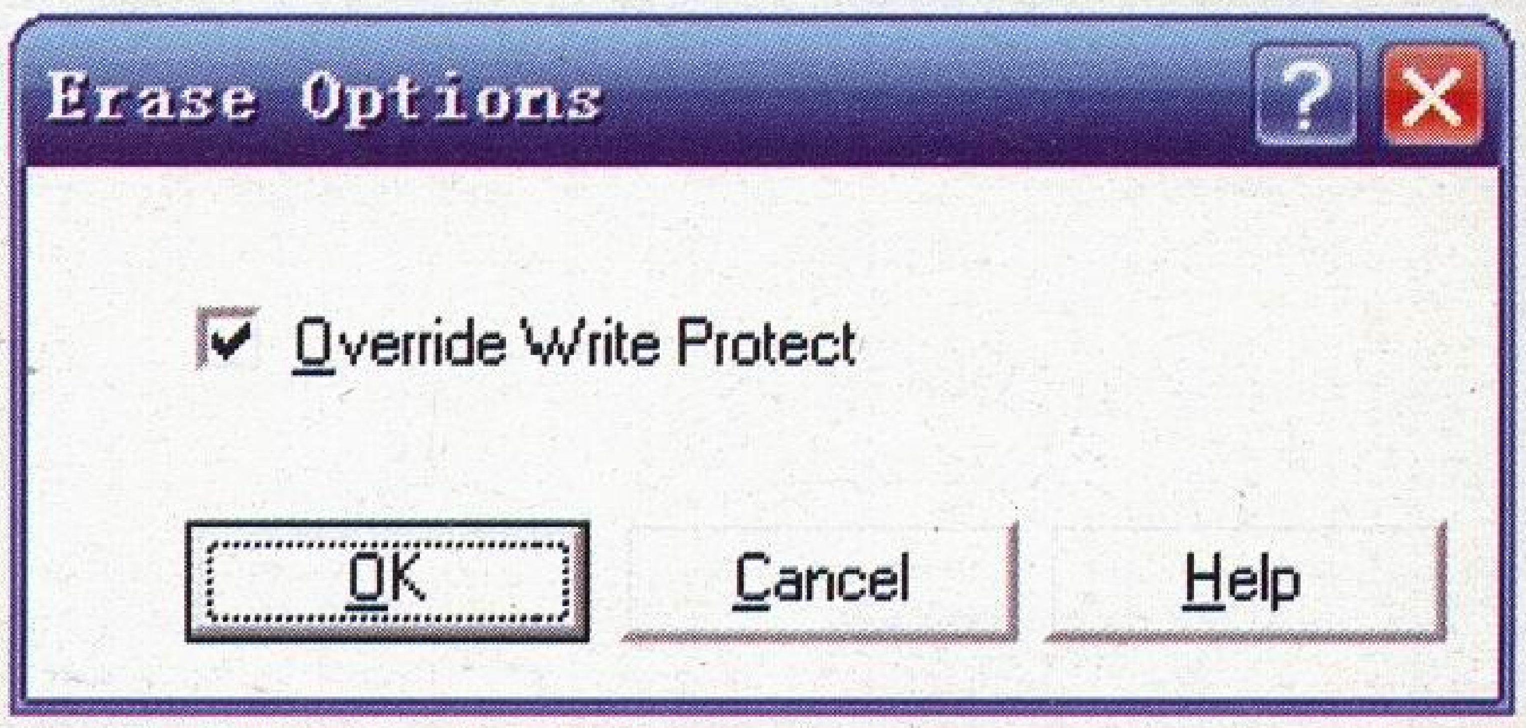
如果都没有出现错误现象，点击确定之后就会弹出一个让你寻找JED内核文件。请选择能够支持你所拥有的正版游戏卡的内核文件来升级成为PASSME2内核。添加完成之后，点击一下软件中，XC9572XL芯片的图标成为绿色状态之后，按鼠标的右键，就会出现一个功能菜单，选择Erase清除。





↑先清除原来的旧版本代码。

选择之后，还会出现一个跳过写保护清除的项目设置。选择OK之后，旧版本的代码就被清除了。

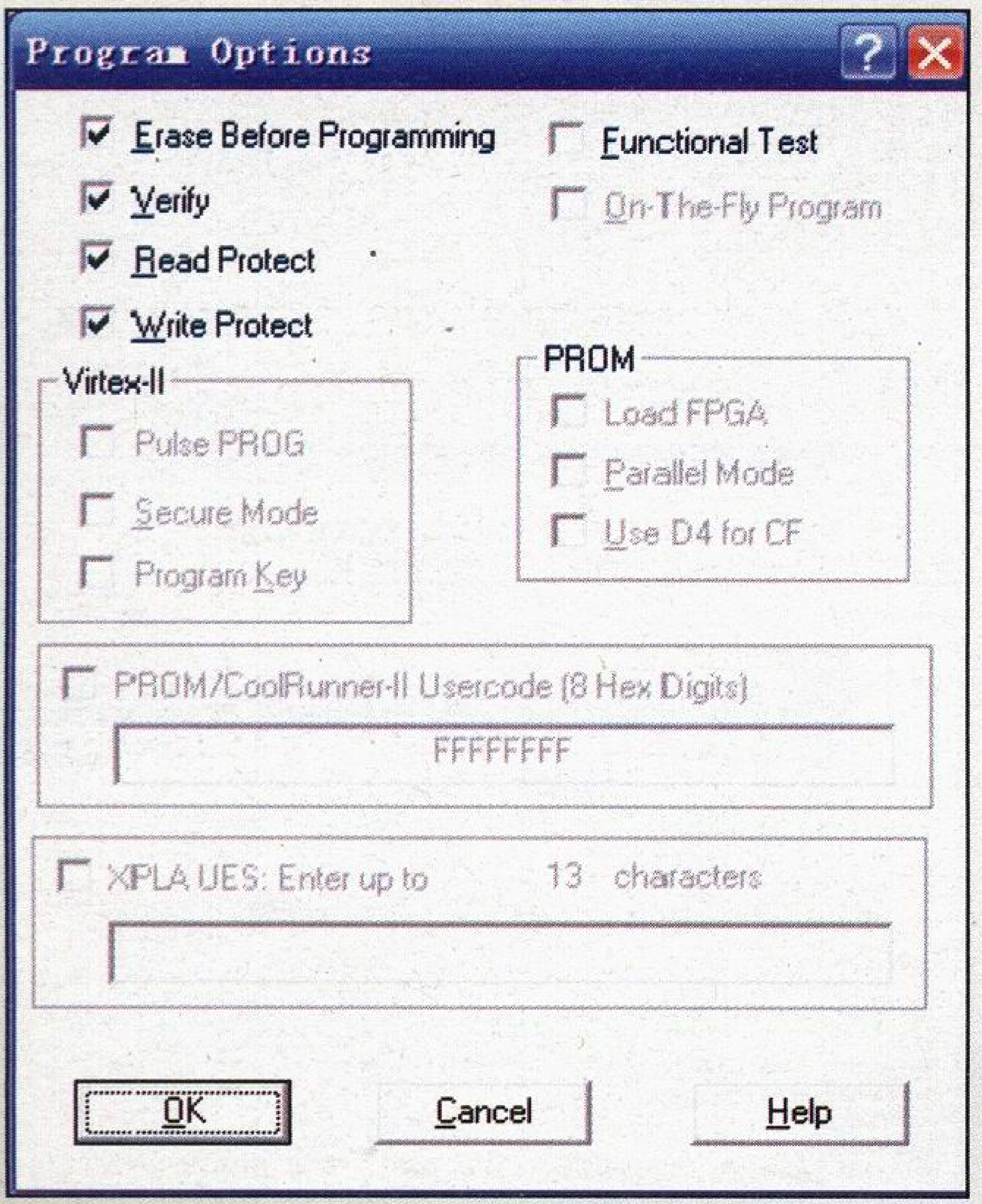


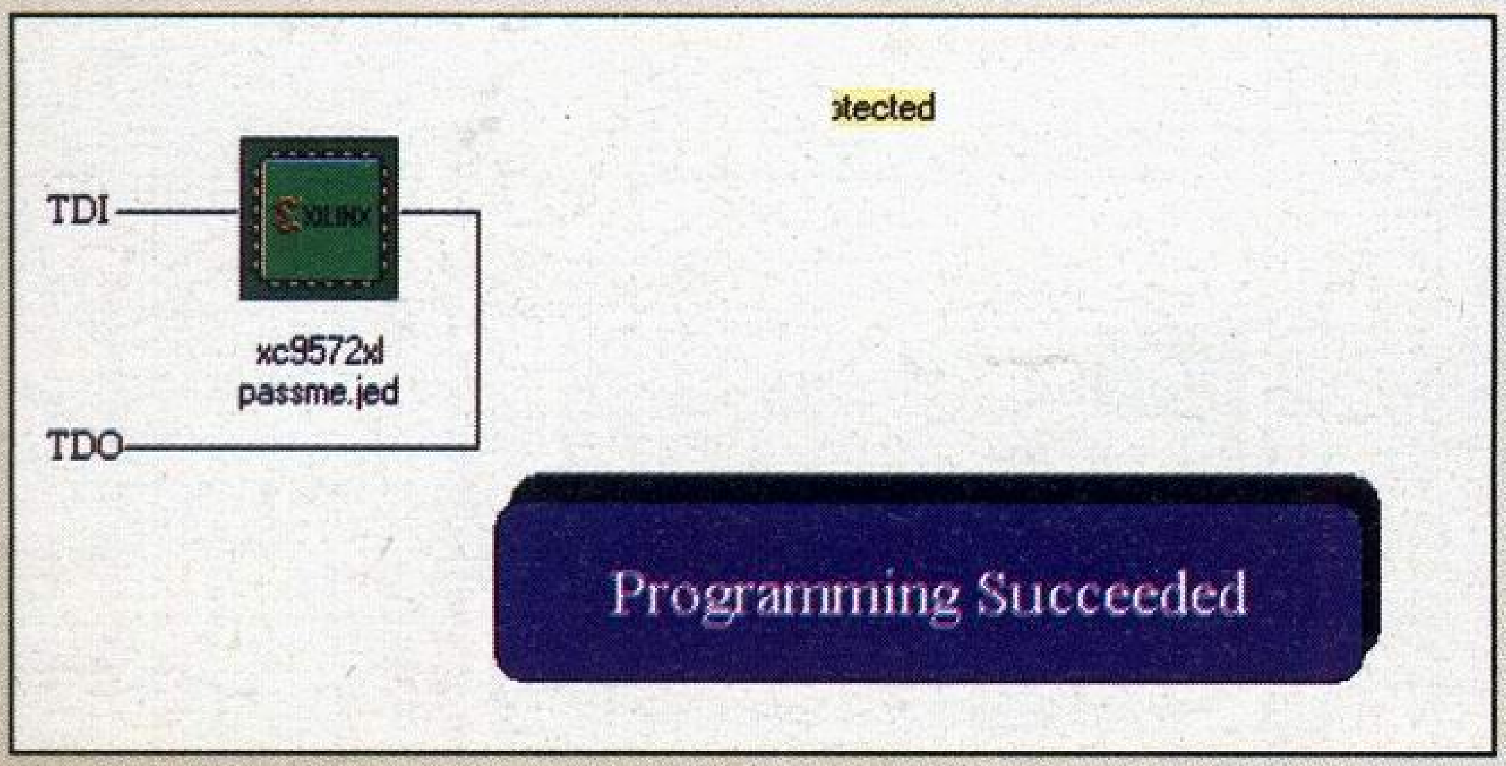
↑跳过写保护清除。

清除完成之后，会出现蓝底白字的完成提示。然后选择Program写入选项。把左边的菜

周震寰	电玩这个东西它是玩具，也是游戏，但是它高于玩具也高于游戏。
读者资料	男，18岁，江苏省徐州市劳动巷33号楼一单元302室，221003

单项目全部打勾。然后点击OK就可以了。





↑写入操作。

经过短暂的数据传送的过程之后，代码就被写入完毕了。完成的时候会出现蓝底白字的Programming Succeeded，这样就能够表示新内核代码已经写入完成了。下面就要进入到实际的测试PASSME2能否正式运行了。

七 测试IDS是否能够通过PASSME2正常引导进入NDS烧录卡界面

测试是否能够正常地支持IDS或者新版NDS，成为了验证PASSME2能否正常使用的唯一标准。笔者准备了一台国内行货神游IDS游戏机，还有M3电影卡和GBALINK ZIP2 512Mbyte烧录卡，还有正版游戏卡——《应援团》。首先需要说明，IDS和新版NDS运行NDS烧录卡的方式都是一致，都是需要现在GBA模式状态下先运行一个存档文件(这个文件在下载不同游戏支持的PASSME2代码的时候,同时提供下载)。然后关闭NDS，在开NDS就能够正常运行NDS烧录卡了。但是存档的使用方法比较复杂，所以笔者通过搜索国外的论坛，发现有一个通用的GBA程序能够很好地解决存档引导的问题，这个文件就是passme2_mb.gba。这个GBA专用文件，原来是M3电影卡PASSME2专用的程序，但是笔者经过测试，发现这个程序也能很好地支持其他的NDS烧录卡，例如GBALINK的ZIP2 512M烧录卡。

好现在就进入到实际测试的阶段。首先使用M3来做测试，把NDS游戏和passme2_mb.gba文件通过M3的游戏管理软件复制到CF卡当中。把CF卡插回M3电影卡里，然后放入IDS游戏机。开机，运行GBA模式里的passme2_mb.gba文件。这时就会出现一个很多应为代码的蓝色背景的选择菜单。

↑选择好正版游戏的代码。

由于我刷新的PASSME2的内核是《应援团》的版本，所以选择了AOSJ应援团的代码。这个代码的标记在正版卡带金手指上面的黑色文字的编码就能够看到，就是开头的4位编码字符。通过这个程序，可以事先知道什么正版游戏可以支持PASSME2,哪些不能,如果支

↑M3电影卡在IDS上面运行成功。

夏秋捷 待到灿烂六月时，我抱DS笑。
读者资料 男，18岁，上海市徐汇区罗秀路850弄5号102室，200237

持的游戏会出现Press A to write SRAM的提示。选择写入SRAM存档之后，就可以关闭IDS。然后把已经插上《应援团》正版卡带的PASSME2插入IDS游戏机，然后开机。这个时候激动人心的界面终于能够出现了。

后面同样进行了GBALINK ZIP2 512M烧录卡的测试，也同样能够正常的运行。

↑ZIP2 512M卡带在IDS上面运行成功。

看到上面能够在IDS正常运行的NDS烧录卡，拥有IDS或者新版NDS的朋友终于也能够正常的使用NDS烧录卡了。在这里笔者建议如果你的是新版本的NDS，那么可以使用PASSME2在引导之后就立即刷新V5版本的FLASHME（目前V3版本的FLASHME，在运行《马里奥赛车》这个游戏之后，NDS就会损坏，这个是由于V3版本的程序占用了NDS的WIFI程序部分。如果使用V3版本的FLASHME，已经运行过《马里奥赛车》这个游戏之后，NDS已经出现不能启动的情况，那么只需要把V3的FLASHME程序

烧录到单卡模式的GBA烧录卡当中，按住选择+开始+A+B键，然后打开NDS的电源就能够再刷一次原来的FLASHME让NDS恢复了。也可以直接写入V5新版本的FLASHME，但是从V3直接升级到V5版本的FLASHME程序，需要把NDS电池盖后面的写保护短接才能够升级V5版本的FLASHME程序）程序，这样使用操作比直接使用PASSME2的方式方便很多了。但是如果你是IDS的用户，笔者就不推荐你刷新自己的IDS成为NDS模式来使用了，这样就不能够享受到运行中文游戏和未来WIFI联网游戏的服务了。

与PASSME的升级方法相比，阅读完这篇文章的玩家都已经会自己升级PASSME2的代码了吧？说说题外话，笔者最近测试了《马里奥赛车》使用WIFI联机模式来进行无国界联机对战，结果发现只要家里有一个能够符合标准820.11B或者802.11G协议的无限路由器，就能够通过WIFI协议与全世界的玩家一同进行《马里奥赛车》这个游戏的联机对战。不需要专门购买昂贵的任天堂的专用USB无线网卡了，笔者在这里祝愿每位NDS玩家都能够建立起自己的无线WIFI联机对战环境。

文/Binbin30 责编/天意

掌上风暴

第二届网易游戏业内丽人行

2005年无疑是PK的一年，继超级女生之后，游戏界的女生们也坐不住了，一个个摩拳擦掌，走上了PK台。她们是一群为游戏而生的女性，她们因为深深热爱这游戏而最终选择了游戏行业。于是，在这个全新的行业中，便出现了她们婀娜的倩影……网易游戏频道推出了这个“第二届网易游戏业内丽人行”火热专题，继2003年网易“第一届网易游戏业内丽人行”后，第二次逆袭又来了…… 年轻就是要TRY，年轻就是要SHOW，年轻就是要自做主张，第二届“游戏行业丽人行”大型主题活动在深秋的季节闪亮登场，翩翩的红叶洒满香山，像一条红地毯为我们来装点这条“星光大道”。漂亮的女人、时髦的衣裙、充满新鲜感的每一天……这些恰恰构成了人类社会时刻流淌的永恒元素：时尚。真正的时尚，不是追逐正在流行的风向，抄袭别人的人生，而是研究如何避开亦步亦趋，去标新立异，成为永远不落伍的准则……纷闹的游戏圈同样也是个孕育时尚的舞台。游戏行业众多从业女性中的美貌与率真、万种风情，不但会引领游戏行业流行的标准，同时， 她们的喜怒哀乐、流光溢彩，也肯定会让你享受一番久违的璀璨之梦而不愿醒来。

网易游戏丽人行活动，是网易游戏为游戏行业中的女性从业者专门组织、开展的一项特别活动。活动目的主要是为在游戏行业挥洒青春的女性工作者提供了一个展示自我、表现自我、舞动青春的平台。从幕后走到台前，在活动中所有MM即是主角，接受业内外人士的鲜花和掌声。同时从工作、生活两方面来展现MM们的兴趣爱好、时尚生活 、工作状态等等便于让圈外的人更了解游戏行业的情况。通过这个平台，希望能够让更多的人们去了解她们的工作和生活，性格与爱好，给大家呈现他们最最真实的一面，更加尊重和支持她们。 以此了解新时代女性的面貌风采，了解“游戏行业的半边天”。此次网易游戏频道主办的“第二届游戏业内丽人行”正在如火如荼的进行，此届MM展示不论是参与人数还是奖项设置都大大超越了往届。想助你中意的MM一臂之力吗？你可以登陆网易游戏频道，报名参加“第二届游戏业届丽人行复赛大众评委选拔赛之我猜”小活动，成功答对10道题领先过关者将有机会获得丽人行大众评委的资格，届时便可帮你支持的MM投下宝贵的一票，为她增加获得丽人行心动大奖的几率！且每位大众评委都能获得网易游戏频道送出的网易硬皮笔记本一本（够抠门的）。兄弟们，是时候把我们心目中的游戏业女神揪出来了！我个人比较青睐小源源MM，因为她是偶的挚友。

邱龙	PSP、NDS靠边站，还是GBM可爱啊！
读者资料	男，17岁，江苏省南京市鼓楼区中央路103-2号二单元403，210009

《新鬼武者》手机版来了

CAPCOM的鬼武者系列最新作《新鬼武者》即将到来之时，CAPCOM提前爆料，《新鬼武者》的主题歌以及片尾曲将由日本著名歌手浜崎步演唱。这个消息是在日前举行的《新鬼武者》完成发布会上正式公布的，《新鬼武者》将于2006年1月26日发售，售价为7329日元。著名歌手浜崎步创作的新歌《Startin'》将作为本作的主题曲，而另一首《rainy day》将作为片尾曲。

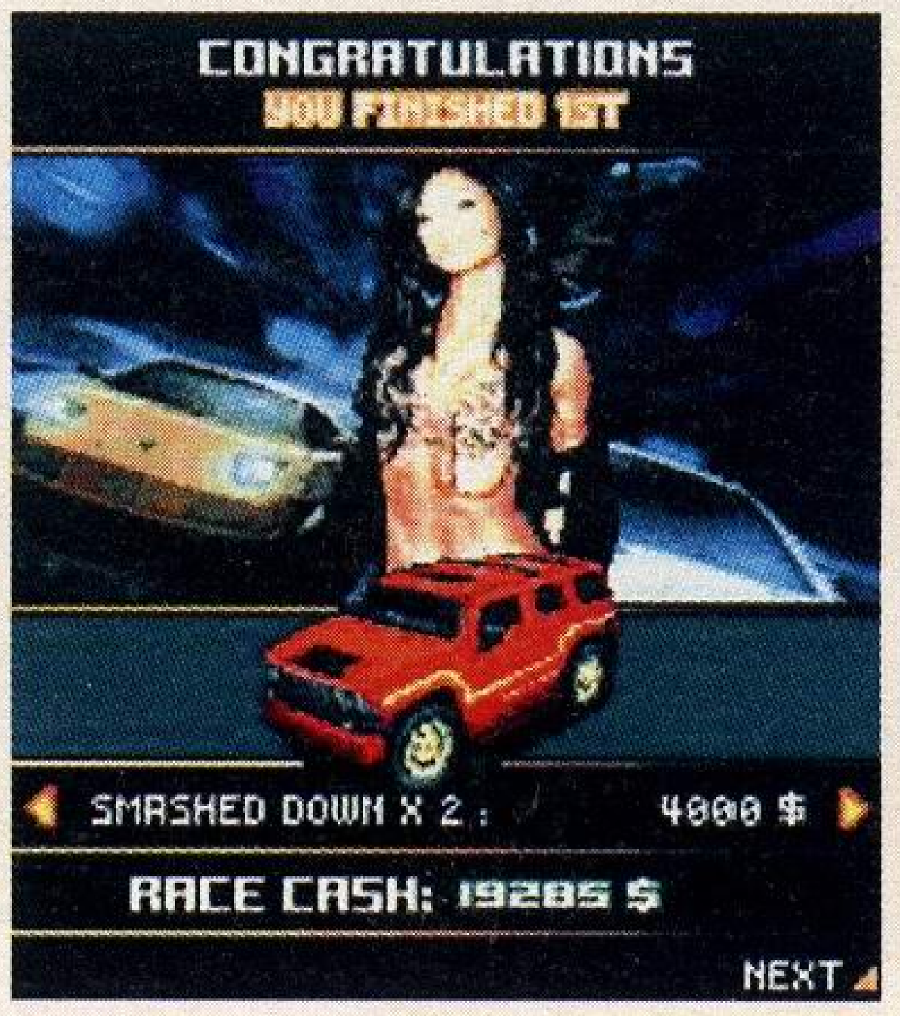
但是对于喜爱手机游戏的玩家来说，在手机上搓一把《新鬼武者》才是我们的野望，别急，CAPCOM公司为我们考虑的很周到。最近，CAPCOM公司公布了在FOMA最新机型902i系列上推出超大作——《新鬼武者·黑暗录》。此次，手机版《新鬼武者·黑暗录》先于PS2版推出，有为PS2版《新鬼武者》热身之意。由于902i系列配备了超高性能的CPU以及图像处理芯片，使手机游戏效果得到进一步的发挥。从目前公布的画面情报来看，本作将采用全3D即时演算背景及人物来表现画面，这样的机能几近超越了PS的机能，足见902i系列手机机能之强劲。游戏将延续《新·鬼武者》的世界观与系统，整体风格与原作相同，玩家基本上可以在手机上体验原作的精髓。不过，这种快感暂时只有日本玩家才能享受，其他地方暂时还没有此型号的手机卖。

你型我塑的《SIM美发设计师》

近日，韩国手机游戏商DDANGURI推出了新概念模拟经营性手机游戏——《SIM美发设计师》，目前这款前卫的游戏已在韩国正式上线。《SIM美发设计师》是一款非常时尚的美容游戏，你在游戏中将要扮演一位美发师，你的任务就是为不同的顾客修剪出最适合他们的发型。该游戏最大的特点在于混合现有的经营模拟游戏与培育模拟游戏，超越单纯以键盘操纵反复的界限，主角角色的培育方式和经营方式相互有机的连接着，根据两种即培育与经营的结果可以尝到多种结局的新概念经营游戏。

又一场头文字D

曾几何时，Gameloft公司制作发行的《火爆传说：都市GT》(Asphalt：Urban GT)凭借游戏精美的画面，与现实接轨的车体设计，以及火爆的游戏场景，最近席卷了广大游友的手机。最近，Gameloft公司公布《火爆传说：都市GT》的续作《火爆传说：都市GT2》的制作已经接近尾声，将在近期开放下载，下载平台依然是诺基亚S60系列手机，这对于喜欢前作，并热衷于公路赛车的玩家来说无疑是一个喜讯。



相较于前作，本作增加了更多的公路场景与车体，游戏的场景也会有更加丰富的天气变化，由于采用了全新的3D引擎开发，游戏中无论是背景还是车体，都显得异常真实，车辆的金属感，表现得淋漓尽致，可谓手机赛车游戏中的巅峰之作，在前作中大受好评的物理引擎也完全的保留了下来，车辆的碰撞更加刺激逼真。在游戏中会出现大量的NPC车辆，玩家可以任意地超越以及撞翻他们，玩家的行动过激后还会受到警方的干扰，他们会出动警车和直升机来对付玩家，如何摆脱困境完成自己的公路之旅，成就自己的“火爆传说”，这一切就等待玩家自己来体验了。

本期PDA游戏 TOP5

My Little Tank

● 游戏类型：STG　● 上市日期：2005年11月

● 适用机型：Pocket PC/Smartphone/Palm OS

游戏中，玩家将投身于一场坦克大战，与一群企图推翻政府的叛军展开战斗。游戏共有60关，玩家要边消灭敌人的各式战车，边保护己方的战略设施。获胜条件有很多种：全灭敌方战车、破坏敌人全部雷达站或全部基础设施均可获胜。玩家要面对各种天气和地形变化，其中包括雨、雪、沼泽和沙漠等各种困难。道具系统非常丰富，各种特殊的武器可以升级你的战斗力，而速度装置则可以让你跑得比兔子还快。

3DMarkMobile06

● 软件类型：测速　● 上市日期：2005年11月

● 适用机型：Pocket PC/Smartphone/Palm OS

目前，显卡巨头NVIDIA和ATI都意识到了移动市场存在的巨大潜力，发布了其手机用3D图形芯片。因此，移动设备版的3D测试软件也应运而生！FutureMark近期推出了专门用于掌上设备的Open GLES 1.0/1.1测试工具——《3DMarkMobile06》，这款软件能够帮助用户测试掌上设备准确的3D性能，帮助你选择最能胜任3D游戏的掌上设备。该软件可以测试设备的三维处理能力和图像质量、像素、顶点着色、CPU处理能力等项目。可谓游戏发烧的必备利器。

Masterkick

● 游戏类型：SPG　● 上市日期：2005年11月

● 适用机型：Pocket PC/Smartphone/Palm OS

足球不一定要在草地上踢，现在，我们用桌子一样可以踢足球。《masterkick》是一款桌上足球游戏，该游戏除了可以实现一般桌上足球的乐趣外，还加入了天气变化和各球队队员间的能力差异，玩家可以从它的身上找到普通足球游戏所有的优点。这款游戏共有6支队伍可供玩家选择，游戏画面不算突出，但贵在音乐够动感。

Galaxy

● 游戏类型：STG　● 上市日期：2005年11月

● 适用机型：Pocket PC

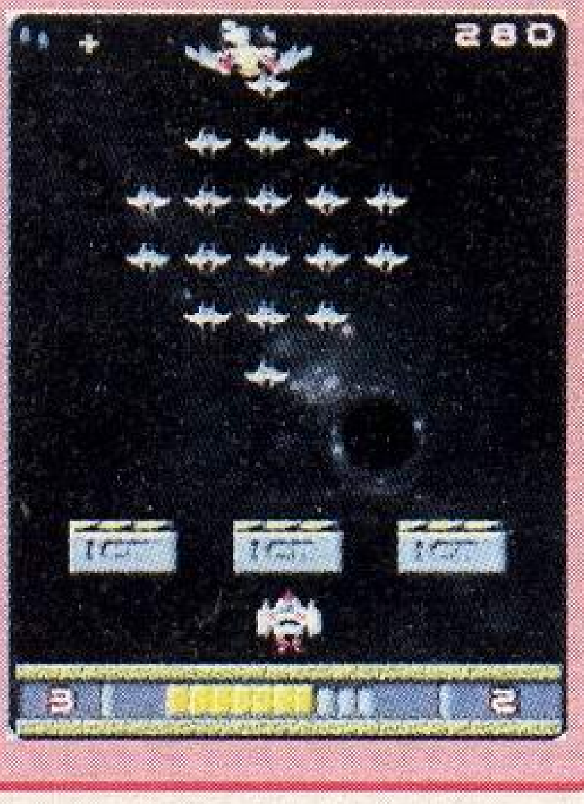
2XXX年，一群疯狂的嗜血侵略者试图入侵地球！身为这个国家最强的飞行员，你义不容辞地踏上了保家卫国的征程。在游戏中，玩家可以选择不同的飞船， 每种飞船都拥有与众不同的攻击能力。该游戏使用了2D卷轴设计，虽然画面算不上细腻，但却非常有趣。在游戏中，玩家可以自己随意选择任务，每个任务都是一个独立的故事。为了保护心爱的人们，上路吧！

OddMoon

● 游戏类型：STG　● 上市日期：2005年11月

● 适用机型：Pocket PC/Palm OS

这是一款《外星侵略者》（《大蜜蜂》）的加强版，虽然游戏看似有点儿无聊，但实际上玩起来还是很挺有趣的。该游戏的玩法与《外星侵略者》大同小异，不过《OddMoon》中又加入了许多新的元素，使玩家玩起来更加生动有趣。首先，游戏在敌我之间添加了一些障碍物，令游戏时的射击难度提高了很多，此外，每隔几关便会出现一个很有特点的关底BOSS，大大增强了游戏的可玩度。



邹志平　《圣剑传说》的发售日从06年改为了05年，真希望《口袋》也能这样。

读者资料　男，18岁，上海市静安区江宁路606弄13号，200041

本期手机游戏 TOP5

宝石魔宠

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年11月

适用机型：Java

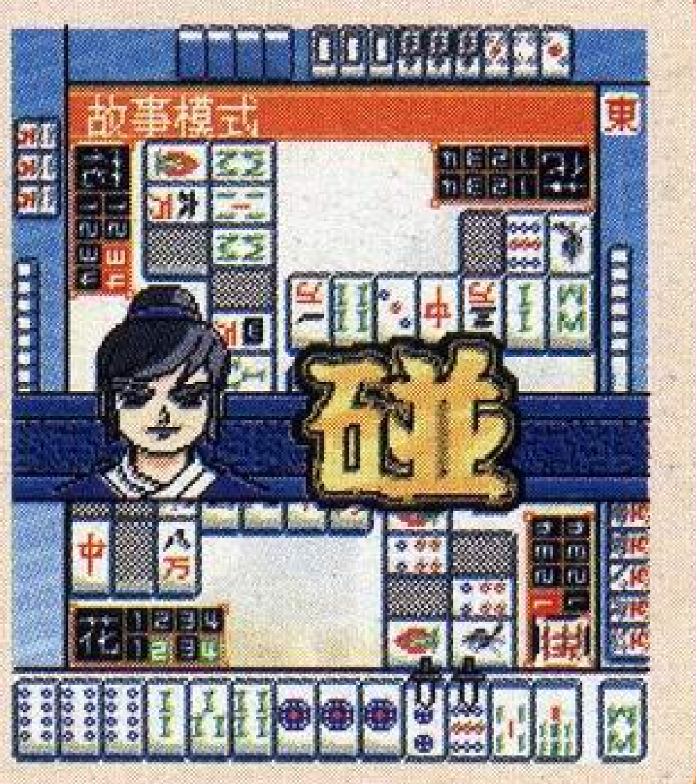
戴芒斯星球远古之神许下承诺，将给予建造神邸祭祀它的仆人以永恒的和平与快乐。于是魔物们为了各自族群的未来必须建造自己的神邸，那么就需要相应的宝石建材。四个种族的战士为了本族的未来，开始了史无前例的战斗……《宝石魔宠》是一款经典回合制投射类游戏，支持数人在同一个地图内对战，玩家可使用数十种攻击武器、辅助道具。玩家操纵自己的魔宠在选定的地图中，与其他玩家的魔宠互动发炮攻击，玩法与电脑游戏《疯狂坦克》十分相似。

功夫麻将

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年11月

适用机型：Java

这是一款原创的轻松休闲充满乐趣的游戏，具有公平竞争、斗智斗勇的竞技特色。在游戏中，玩家需要拜师学艺、练功升级、比武夺冠，经历一系列网络RPG游戏才具备的情节方可修成正果，丰富的剧情模式令玩家仿佛进入奇幻武侠世界。玩家除了可以更系统地进行自己能力的培养，抓准薄弱环节进行补习外还可以根据喜好安排故事的情节发展，以自己独特的方式问鼎江湖。



赤壁之战

游戏类型：ACT　上市日期：2005年11月

适用机型：Java

游戏的画面与故事情节均借鉴了当年街机上红极一时的《吞食天地2》，游戏再现了三国时期著名战役。在游戏中，你将体验到千里走单骑的英雄气概和气势磅礴的冷兵器战争。玩家可以选择关羽或赵云中的一人同曹军展开激战。曹军不仅会派出弓箭兵、刺客姐妹、巨拳师等战将来堵截玩家的前进，而且安排了“曹仁”、“吕布”等六名武艺超群的大将，分别镇守在六道关卡。

教父传奇

游戏类型：STG　上市日期：2005年11月

适用机型：Java

这是一款第一人称的枪战动作类游戏，逼真而华丽的三维画面，重现19世纪小城别样风光。即时切换的多重场景，为玩家提供了一块自由驰骋的空间。两种迥然不同的游戏模式，七个风格各异的经典任务，多种冰冷超酷的杀人武器，让你全方位多角度体验黑手党战争的血腥与残酷。多种NPC的绝妙设置，令我们在嗜血的敌人与阴冷的教父等多重角色中间穿梭周旋，体验全新的游戏感觉。

孙孙

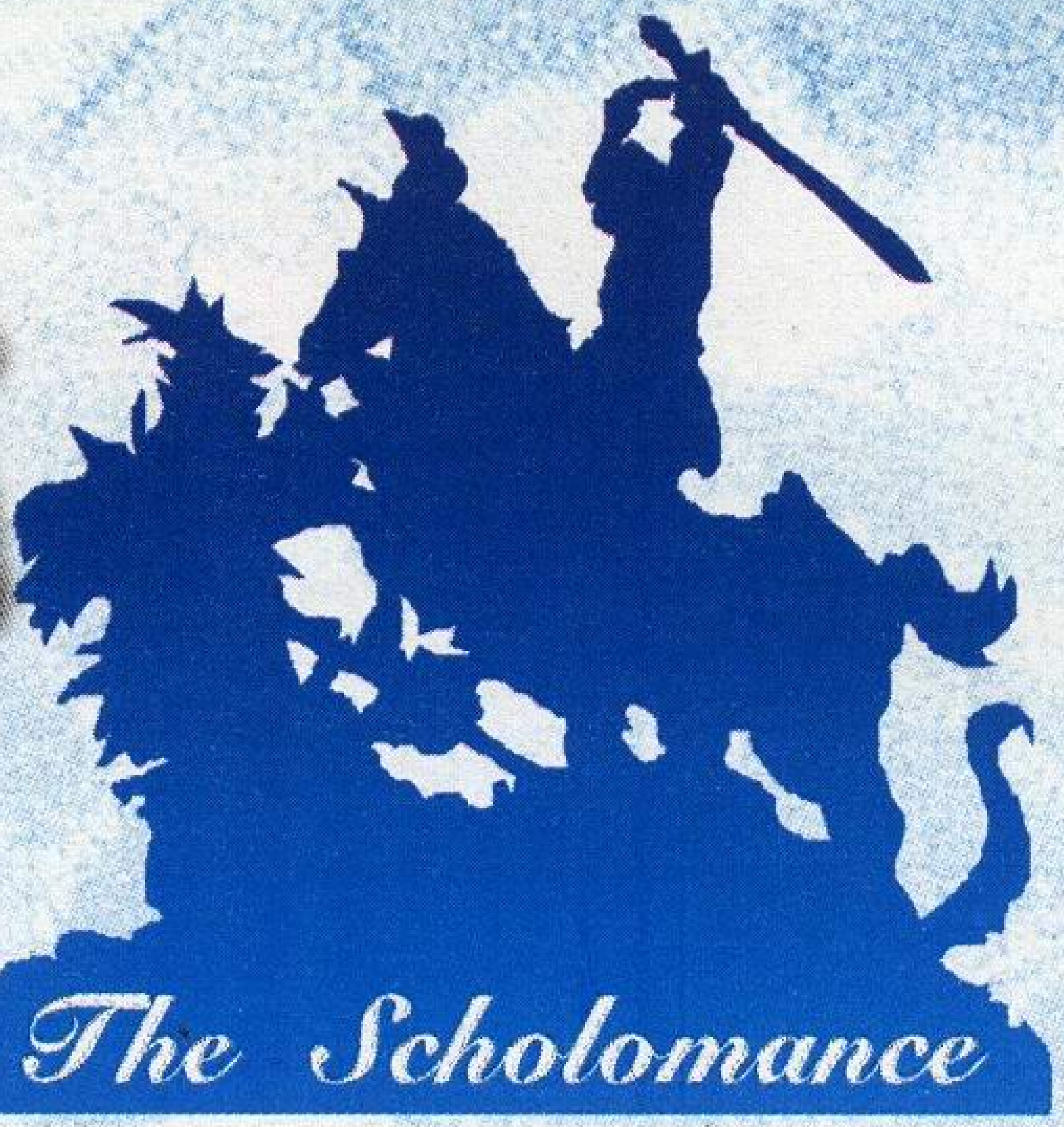
游戏类型：STG　上市日期：2005年11月

适用机型：i-MODE

《孙孙》是CAPCOM公司最新推出的以西游记为主题设计的滑稽动作射击游戏，游戏以孙悟空、猪八戒、沙悟净为原型设计了各种不同的人物形象，并以远去天竺为最终的目标。《孙孙》采用了横向卷轴设计，在游戏中既不能被敌人的子弹击中也不能被敌人直接碰到。游戏过程中有许多增加分数的隐藏宝物，通过这些宝物可以获得更高的成绩。这款游戏的设计非常搞笑，无论角色还是音乐都令人狂喷……

刘尧	希望玩家们在游戏和生活学习中找到一个完美的平衡点。
读者资料	男，19岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区汉广街桥南小区2号楼7单元，150080

通灵学院



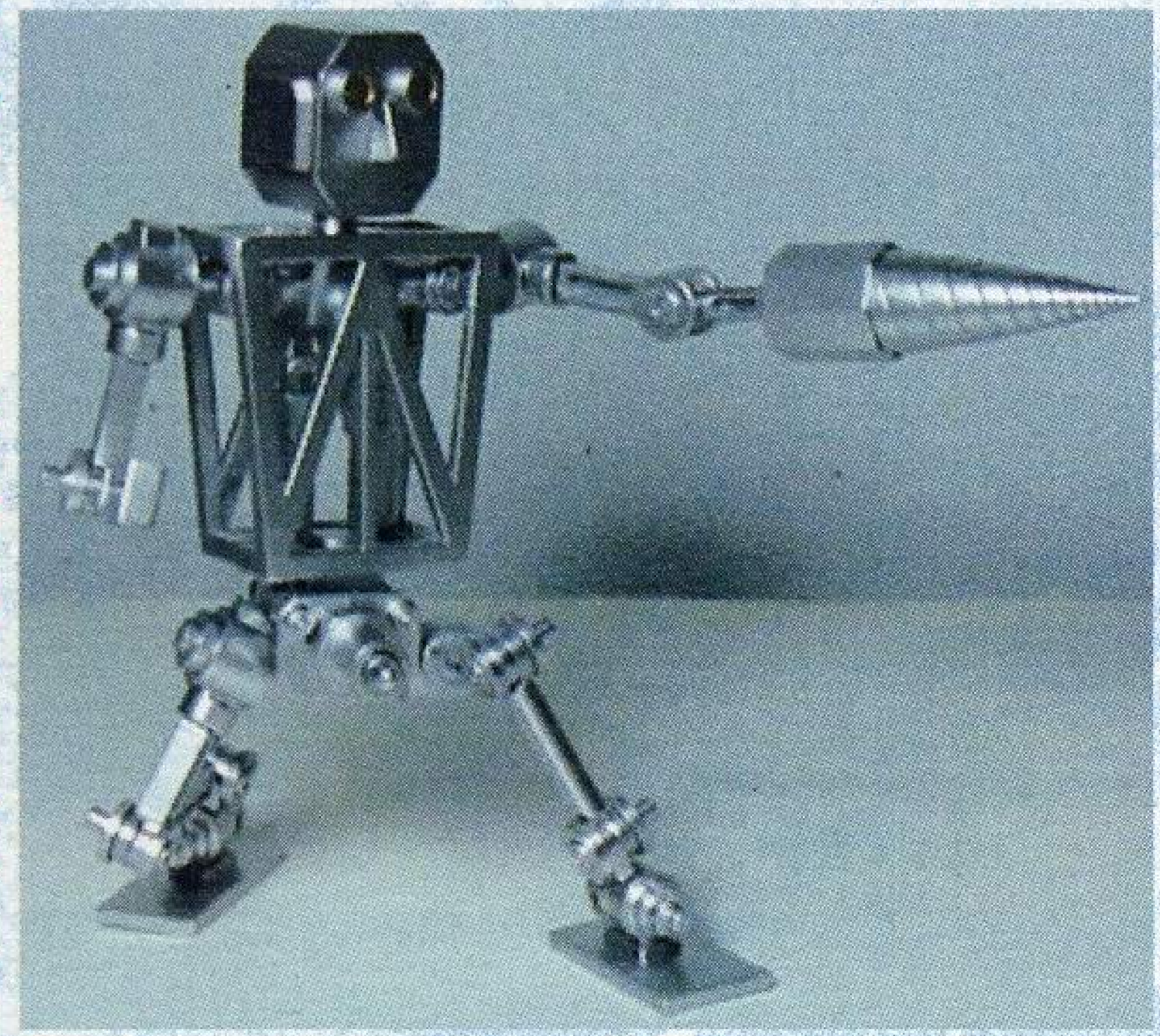
精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里，各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师：玖羽　责编/暗凌

灵与肉，硅与钢

幻想的世界没有边疆，也不会为规则束缚。作为人们幻想的具象，动漫和游戏的世界因此而变得多姿多彩，除了剑与魔法之外，科幻背景也是动漫、游戏经常采用的舞台，而更有一些作品会将奇幻和科幻结合在一起，就连奇幻作品里也会保留某些科幻的元素，尤其是日式奇幻。最具代表性的《最终幻想》系列等先不提，就是一般的游戏中，我们对那些出现在古代文明废墟或古怪法师高塔中的“机器人守卫”之类的敌人也并不陌生。——的确，如果说龙是奇幻世界的标志，那么机器人就可以称为科幻世界的图腾。科幻小说的领域要远比奇幻作品广阔、复杂得多，在长期的发展中，在“机器人”中又分出了许多子集，它们各不相同，但又有着共通的本质和特点。在几个月的奇幻课程之后，不妨暂且换一换口味，来看看这些机器人的分类，以及它们背后的历史。

首先，最基础的“机器人”，就是我们大家都非常熟悉的Robot（ロボット）。这个词来自捷克语的Robota，意思是强迫性劳动，最早出现在1921年捷克剧作家卡莱尔·查佩克的剧本《罗素姆万能机器人》（Rossum's Universal Robots)中，之后（不止在科幻作品里）它就渐渐变成了各种机器人、乃至一切自动化机械的泛称，甚至并不一定具有人形。理论上来说，任何这一类的机器叫Robot都没有错，那这个词的指向毕竟太宽广，也太空泛，因此，在它的基础上，“机器人”的种类和概念便开始一步步地细化、发展起来。



↑机器人的代表，史上最强的Robot，先·行·者！

如果以先进和细化的程度排列，仅比Robot高级一点的就是“自动机器人”（Droid，ドロイド）。它们可以在程序的控制下自主行动、完成命令，但绝对没有自我意识，仍然是完全的机器，尽管是一架聪明的机器。不过必须注意，这些名词的划分只是约定俗成的产物，它们不是法律，也不是绝对的。在大量的科幻作品中，总会有一些例外，时间越早越是如此，尤其是Droid，在不严格的意义上，它也可以作为一切人形机器的通称。例如《星球大战》系列里的机器人，从有完整自我意识的R2-D2、C-3PO，直到那些只知服从程序（其AI不装在身上，而是统一由母舰主电脑控制）的贸易联邦战斗机器人，都一律被称为Droid，这就是一种泛化的用法。

1968年，菲利普·K·狄克的著名科幻小说《机器人会梦见电子羊吗？》——即后来《银翼杀手》的原作——发表了。事实上，这并不是一个很贴切的译名，因为这部小说的原名是《Do Androids Dream of Electric Sheep？》，它所提到的“机器人”，也不是Robot或Droid，而是更为精确的名词：人造人（Android，アンドロイド）。

考Android一词的来源，最早出现在法国作家比利哀·德·利拉丹（Auguste Villiers de l'Isle-Adam）于1886年发表的小说《未来的夏娃》（L'Eve future）中，这个词就是由词根

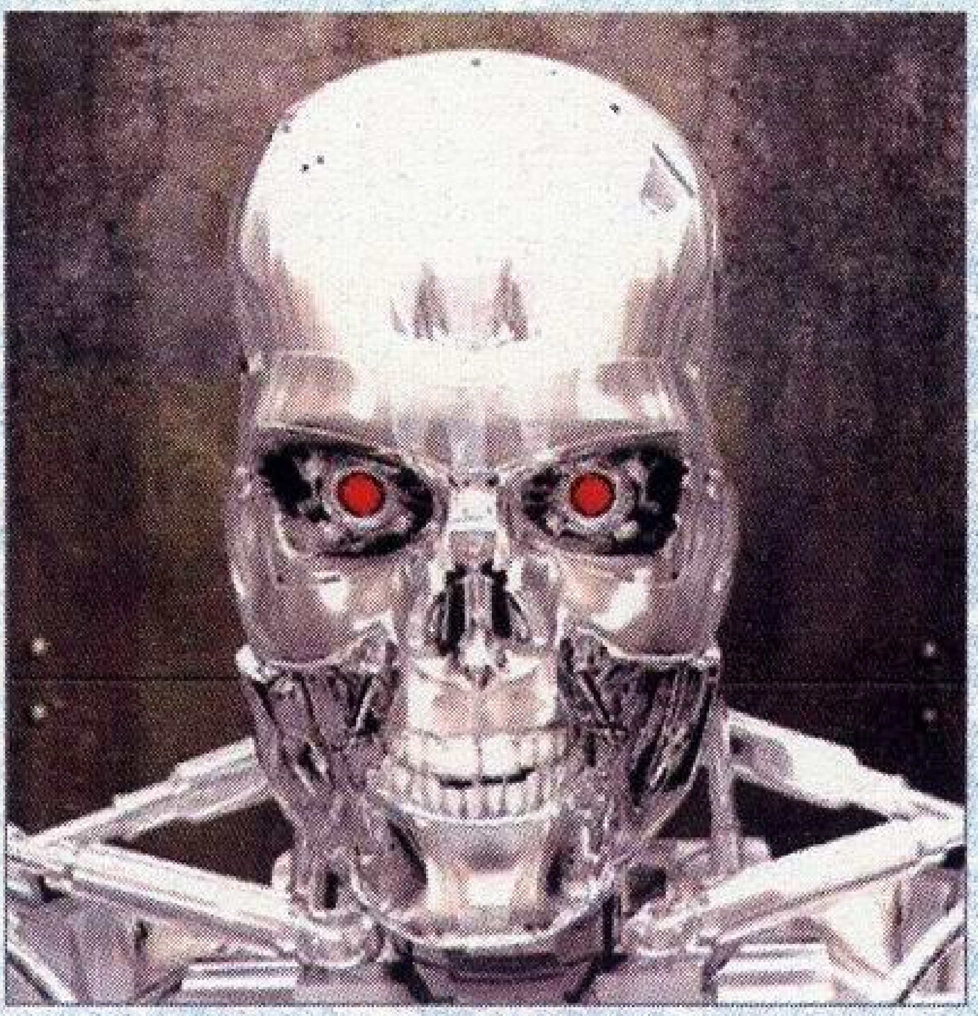
林仲恒　每次拿到零用钱时总想存好买NDS，但每次都挡不住PG的吸引力，再这样下去我再也买不到NDS啦！
读者资料　男，15岁，广东阳江市漠江路新江花园4号楼A座303室，529500

↑松本零士笔下有不少像这样的Sexaroid美女。

andro-（男性）和-oid（模仿）构成。这部作品最值得注意之处，大概就是创造了“人造人”——指有自我意识的机器人——这个名词，并将其传播开来，影响了许许多多的科幻作品，包括动漫游戏，去年押井守的电影《Innocence》就极大地受此作品影响。

如果精确地说，Android只是指“男性”的人造人，“女性”人造人称为Gynoid（ガイノイド），带有生体部件的人造人叫Bioroid（生体人造人，バイオロイド），而一切“人类外表的人造人”则统称Humanoid（ヒューマノイド）。当然实际上很少有人真分得这么细，Android已经成了一切有自我意识的机器人的泛称，不管它是什么形态，只要机器人有了自我意识就可以被称为Android。——那么，这些有了自我意识的“机器”，究竟算不算人？人类该如何对待它们？这已经成了一个哲学命题，限于篇幅，恕我无法展开讨论；而自艾萨克·阿西莫夫以降，有许许多多的科幻作家反复地探讨着这个问题，大量的名作也由此产生。

另外还有些科幻作者，在Android的基础上进一步细分，提出了“生化人”（Cyberoid，サイバーロイド）：“利用生化技术制造的人造人，或者植入程序控制的克隆人”的概念，游戏《合金装备》中就有他们的身影；而另外还有“高等生化人”（Sexaroid，セクサロイド）一词，大约产生于20世纪中叶那段科幻小说的黄金时代，专指“有性别意识、甚至有自主性能力的人造人”，且形象多为女性。自1968年，松本零士的同名漫画之后，这个词开始进入主流舞台（松本零士很喜欢用Sexaroid这个定义，而且日本动漫游戏中很多“机器人”也都属于这一类，直到现在也是一样）。这是科幻作品中机器人所能达到的、最接近人类的程度；其实，到了这一步，人造人就已经和人类毫无区别，只剩下存在形态的差异了。


↑终结者就是一种很正统的Android。

肉体，还是机器？正和最高级的人造人相反，改造人（Cyborg，サイボーグ）原本属于人类，但换装了部分甚至全部的机械躯体。因为和Android相比，改造人更为接近人类本来的状态，因此也有许多探讨人和机器关系、乃及生命意义的名作选择以改造人为主角，如《改造人009》、《铳梦》、《攻壳机动队》等都是这样。其实人类之所以为人，就是因为智慧和灵性，当机器人也拥有了这些时，它们和人类还有什么区别呢？无论是得到了灵魂的机械身体，还是得到了机械身体的灵魂，它们都是相同的。Android、Sexaroid、Cyberg……这一大串复杂的名词，所表达的也同为一个意义，那就是人性，所以能对这个意义进行深入探讨的作品，无不因那触及心灵深处的思想和感动，而留在人们的记忆之中。——这是产生伟大作品的最必要和最基本的条件；从古至今，无论小说、影视，还是动漫、游戏，无不如此。

英文	日文	译名	含义
Robot	ロボット	机器人	泛指各种机器人及自动化机械
Droid	ドロイド	自动机器人	无意识的半自主机器人
Android	アンドロイド	人造人	有意识的自主机器人
Gynoid	ガイノイド	女性人造人	严格意义上的女性人造人
Humanoid	ヒューマノイド	人形人造人	严格意义上的具有人类形体的人造人
Bioroid	バイオロイド	生体人造人	拥有部分生体部件的人造人
Cyberoid	サイバーロイド	生化人	利用生化技术制造的机器人,或植入程序控制的克隆人
Sexaroid	セクサロイド	高等生化人	有性别意识的自主型生化人
Cyberg	サイボーグ	改造人	换装机械躯体的人类

陈胜	游戏绝不止是游戏，希望大家也能关注游戏中所蕴涵的游戏之外的东西。
读者资料	男，19岁，陕西西安市西安理工大学金花校区481信箱，710048

女生游戏GO

文/nakazawa　责编/暗凌

福星小子 无尽之夏

发售日：2005年10月20日 厂商：MMV

《福星小子 无尽之夏》应该算是DS上的第一款恋爱AVG游戏，作为很受女生们喜爱的游戏类型，再加上《福星小子》这部原本人气极高的动漫作品题材，特别是由于早年其在内地的热播因而对于大多数玩家来说具有相当强的亲和力，也更符合女性玩家们的胃口，而且游戏中那些大家所熟悉的角色们更能让人快速地上手并投入到这场无尽的夏日之恋中来。

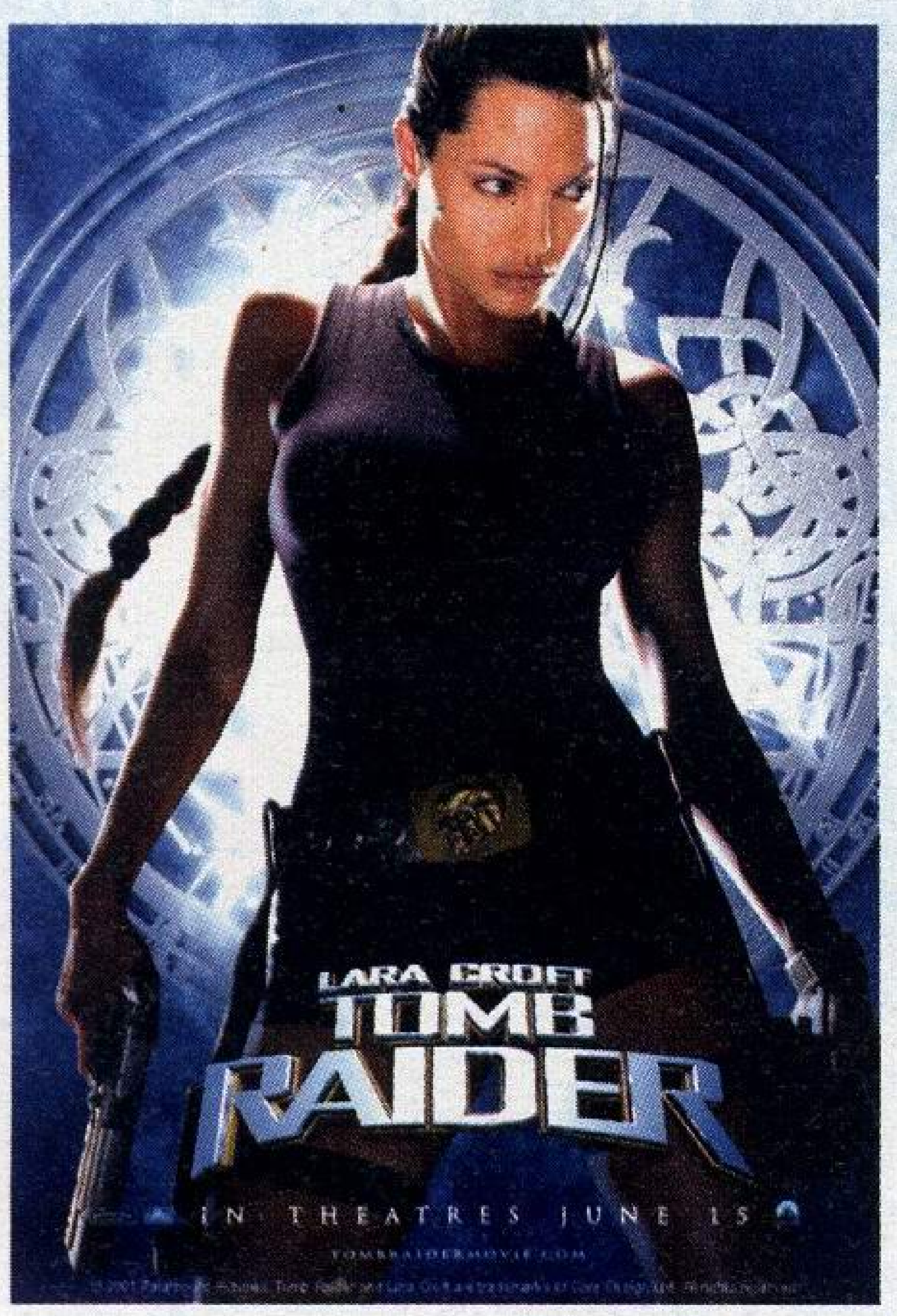
游戏中玩家将要扮演男主角诸星当，而游戏的任务则是需要在8月1日到8月31日的这一个月暑假时间内，通过以积累好感度的方式追求自己身边的女孩子。游戏以天为基本单位，每天上午10点到晚上9点阿当将在友引镇上的五个区域内活动，与所遇到的女孩也就是漫画原作中大家耳熟能详的几位女角色进行对话，以此来触发约会或事件，并通过这些事件积累女孩们对自己的好感度来推动游戏的进程。尽管玩家是以男性视点参与到游戏中，但整个游戏的氛围都是沉浸于女性话题，应该说以女性来看女性反而更容易把握游戏，所以反而显得更适合于女玩家们。

游戏在系统上基本还是与传统的恋爱冒险类游戏相似，主要还是体现在大量的文字对白上，因此DS的一些特性因此本作在进行对话时是上屏用于显示对白，下屏则是人物和剧情的表现，当然也包括那些穿插于游戏中的剧情特写画面。应该说游戏的重点还是集中于下屏，这样也就有了更多涉及到触控操作的特性了，比如触摸下屏中的人物或场景都会呈现出不同的效果和情况，这在追求女孩时要是运用得当的话将是有利于游戏进程发展的，但是倘若去胡乱触碰一些不该摸的部位的话，对方的反应以及阿当自己的下场只要是熟悉原作漫画的人都是可想而知的……而游戏中出场的几位主要的女性角色都将是阿当在本游戏中的追求对象，包括拉姆、阿忍、樱、小兰、龙之介、弁天和阿雪等，玩家完全可以依照不同于原作的路线去发展剧情。此外当然还有一些男性辅助角色会出现在游戏中，不过基本上都算是给阿当添乱或制造麻烦的家伙们啦，比如总是给自己制造麻烦并且作对的小天、死对头也是最大的情敌面堂以及老是不适时宜出现并乱入的错乱和尚等等，可别小看他们哟，有时候他们甚至也能左右游戏的发展。

比较遗憾的是大量的日文对白在语言上对玩家有所要求，但除此之外本作也有其他值得去上手的地方，例如有非常讨好女孩子们的小游戏模式，全部共包括6种迷你游戏，并且都将会充分利用到双屏以及触控的特性，着实增加了本作的耐玩度，在头疼于恋爱主模式进展缓慢之余倒是不妨享受下这些小游戏来放松一下。另外本作还特别设定有换装模式，可以给平时老是只穿比基尼的拉姆换上各种不同的服饰，相信喜欢打扮的女孩子们是会对此感兴趣的。

林晨	当我收到中奖的奖品时，才觉得《掌机迷》的小编们离我很近。
读者资料	男，16岁，福建莆田第四中学高三12班，351100

女生SHOW



约10年前还是上一回次世代大战的时候，带有浓烈美式风格的《古墓丽影》的横空出现让我们认识了这位被称为盗墓者的勇敢女性劳拉，之后劳拉的魅力迅速扩散并覆盖全球，一时间PC游戏界、家用机界甚至电影娱乐界都能看到其活跃的身影。作为女性冒险英雄的代表人物，劳拉所特有的高贵气质和灵活身手的完美结合是得到广大玩家们认同的主要原因，其个人魅力在当时完全超越了游戏本身，甚至她还一度成为虚拟偶像的代表性人物而登上时代周刊的封面，也正是因为劳拉的成功而掀起了那段时间游戏改编为电影的热潮，在经过几年的大红大紫后，劳拉也伴随着其成名作的移植作品在前些年登陆于GBA的掌机领域。

劳拉·克劳福特出生于英国温布尔顿的贵族家庭，其从小就接受了上流社会的各种严格教育和训练，但对冒险有着浓厚兴趣并且性格刚强的她却不甘于只做一名只安于现状享受奢糜生活的贵族子弟，而是将冒险旅行视作自己人生最大的存在目标。凭借着自己的努力和种种遭遇过的经历的磨练，劳拉也如己所愿地成为了知名的探险家，她曾穿梭于世界各地的冒险名胜地去探寻那些未知的秘密。后来劳拉将自己冒险过程中的经历都用笔写了出来，出版了一系列的冒险旅行类书籍，而古墓丽影游戏首作的内容其实正是来自于劳拉自己第一本冒险日记中的内容。

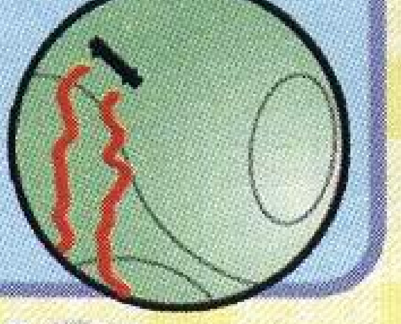
特别推荐

本期的特别推荐仍然要写《宝宝从哪来》，这么写当然不是为了骗字数，而是因为这款游戏非常适合众人同乐。除了上次介绍的传递NDS的玩法以外，还能两个人一起玩里面的切蛋糕游戏，以此测试两人的相性，或者说是同步率也可以。按照画面提示男右女左地拿好NDS（不是平时说的男左女右哦），依次输入两人的生日年龄血型以及是否在交往中，就可以开始切蛋糕啦！两人要同时按键，尽量保持切痕笔直，蛋糕切完以后就会有小宝宝出现了哟！游戏里的小宝宝有着各种性格和造型，还有爱情度指数，这个就跟两人切蛋糕时的合作情况有关了，切痕越直，小宝宝的爱情度就越高。另外如果两人联机的话，还能让双方的宝宝在一起玩耍哟！

赵兴	游戏学习两不误，父母才会支持我们！
读者资料	男，21岁，陕西西安建工路50号陕西警官职业学院04级刑侦二班，710043

玩具 TOYS! 小屋

《人形电脑天使心》中的小叽实在太可爱了，近日上网再次搜索到了这两个欧式风格姐妹的COSPLAY照，真人的COS相似度已经接近完美，实在令本编大喷鼻血，连本编的哈罗也一块喷鼻血，希望大家喜欢。 责编/天意



艾里阿尔特·亨特，中尉军衔，马菲小队二号机驾驶员。UC0088年因为违反军规而接受审判。

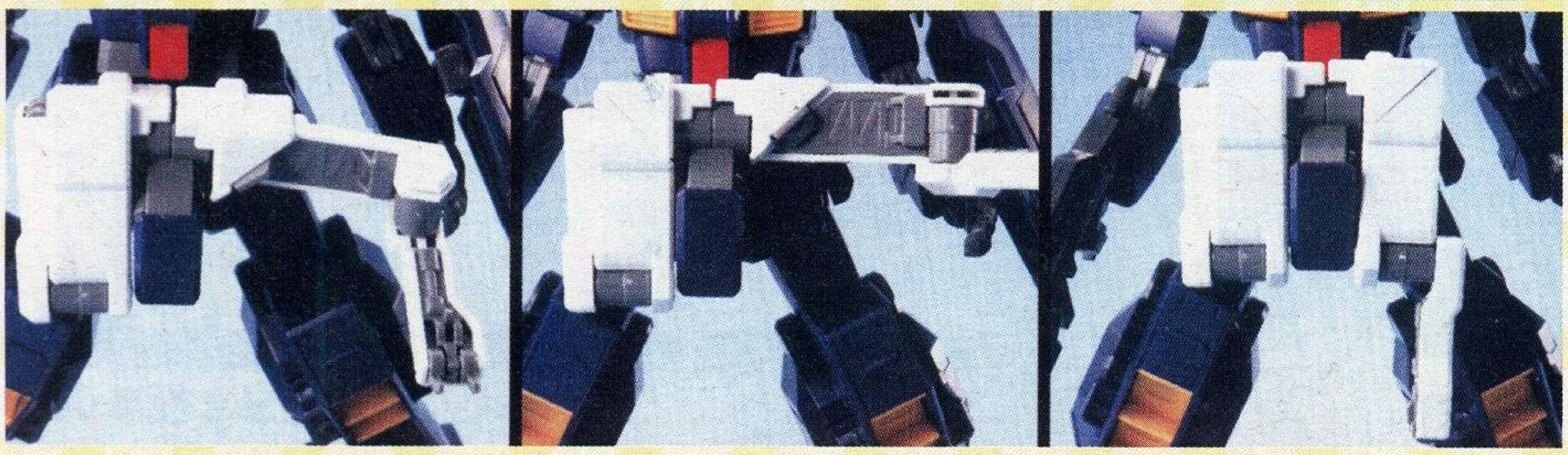
TITANS TEST TEAM小队的专署机高达——哈滋尔，机体的编号为RX-121，并有5～6种衍生机种，以高防御强火力著称。BANDAI于10月将此机体以MG模型的方式实体化。

维斯·马菲，提坦斯TEST TEAM马菲小队的队长，在一年战争所罗门战役中初次登场，在“迪拉斯之乱”中成为身经百战的勇者。

卡尔·马特苏巴拉的专用机徽章。

维斯·马菲专用YMS-106高扎古的徽章。

提坦斯TTT部队RX-121哈滋尔部队徽章，徽章象征着高防御性。



伊比丝·道格拉丝，阿丝特里昂和加里昂的驾驶员，“Project TD”的测试驾驶员，立志在宇宙飞行，但是由于经常性地在测试时被队友丝蕾茵·莆雷丝丁击落而被周围的人笑称为“流星”。最后和丝蕾茵一同驾驶海蓓里昂在星际间遨游。

最早在PS2版的《第二次超级机器人大战阿尔法》中登场，之后在GBA版的《机器人大战原创世纪2》中登场。高人气化的女性，拥有一大批粉丝。

眼镜厂再次不厚道地联合电击推出此女的1／8手办。那妩媚的眼神，那纤细的柳腰，那经典的原画中的pose，实在令本编再次鼻血，T0T。糟糕，流的太多了，严重贫血，晕倒。

模型设计者：米奇·丝得拉斯

模型完成者：村川胜心

口袋基地

POKEMON ZONE

最权威的口袋站带来最全面的口袋资讯

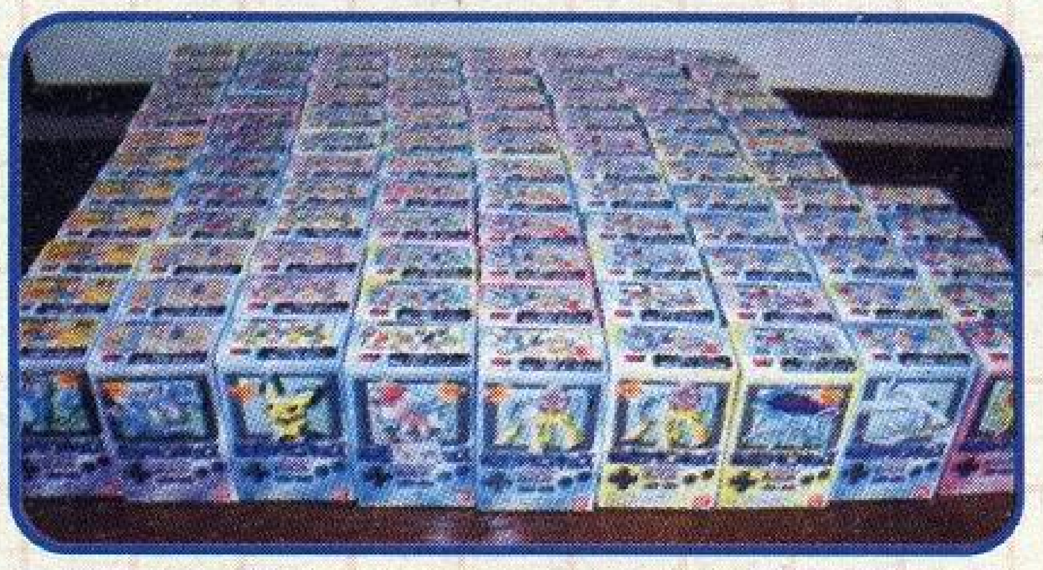
责编/暗凌

口袋周边

让我们来看看本月都有哪些周边出售吧。

猜猜图中是什么东西？包装盒上画着这么多的肥皂泡，还有浴缸——原来是洗澡用的浴球（ポケットモンスターアドバンスジェネレーションの「びっくらたまご入浴剤」）！浴球为蛋形，加有葡萄等水果的香气，上面印有从火叶到宝石版的各种精灵，放在浴池中可以浮在水面上。每箱子6盒装，每盒子包含随机的2个，看到盒子上的“？”号了吗？也就是说还有可能得到如超梦、海皇牙等神兽呢！另外球的底部还印有猜拳的记号，如果和其他小朋友一起洗澡，还可以边玩猜拳的游戏呢。用口袋妖怪来洗澡真是有点奢侈，尤其是如果运气好买到神兽的浴球，你舍得用吗？

接下来看看这个口袋妖怪儿童玩具（ポケモンキッズシリーズII），虽说是老产品了，但是从No.152—No.251的金银版100个精灵全阵容真是让人叹为观止。包装盒的设计和GBC主机非常类似，100个精灵玩具更是栩栩如生，尤其是看到水君等三圣兽时，不禁怀念以前捕捉时的种种艰辛和无穷乐趣。



说起印章大家都比较熟悉，学校周围的文具店到处有它们的身影，口袋妖怪系列产品自然也少不了它。这款就是2005年最新发售的口袋妖怪印章（ポケモンスタンプラリーのスタンプ），大家看看整个印章的形状像一个阶梯状的梯形，上端的墨水分量非常充足，所以根本不用担心墨水很快用完。印章的内容都是大家喜欢的神兽，例如梦幻、吉拉祈，甚至是386以外的新精灵玛狃拉！

口袋妖怪录像机（ビデオデッキ FV-N75PC ポケモンピカチュウ）大家见过吗？这个可是限定发售5000台的稀罕品，由FUNAI公司制造，可以

顾华春	好游戏可以陶冶人的情操。
读者资料	男，20岁，江苏无锡惠山区前洲镇浮舟村顾家（4–9），214181

接收c 13ch–c 63ch频道的节目，还有延时录像功能。使用起来非常简单，也比较轻便，尺寸为360×216×92毫米，重量仅为2公斤。

再来看看口袋妖怪运动鞋，它由透气性很好的网眼材料制作，既通气又轻便，适合于秋、冬的季节，而且鞋底是加了厚度的，所以特别耐穿。鞋子的两侧印有口袋周边产品中最常见的三只精灵皮卡丘、小火鸡和水跃鱼，大概这就是所谓的“与口袋妖怪同行”吧！

下面这一大堆东东是口袋妖怪吸盘模型（ポケモン吸盘付ミニフィギュア），从火叶版到宝石版的精灵应有尽有，一共有100多种，包括了剧场版1–4部以及《波导的勇者》中出现的小吸盘魔偶，其中也不乏水都、梦幻、三神鸟等神兽。由于底座是透明橡胶吸盘，它可以自由地粘贴在桌面上、冰箱上或者是光滑的墙壁上而不会掉下来，甚至还可以贴在天花板上，睡觉的时候躺在床上可以看到它。

在众多的口袋妖怪周边中最能吸引人的还是电子类周边，例如这个口袋妖怪对战运动场（ポケモンバトルタワースタジアム），由圆形运动场底座和4只电子精灵构成，两个玩家分别控制两侧的按键，中间的电子屏可以显示作战的情况。该周边的定价是5000日元，精灵可以另买其他的种类来代替，否则看看原配的一方为裂空座和迪奥西斯，另一方为正负电极兔，它们即使使用帮手配合起来也未必是神兽的对手吧。

下面这款电子周边更酷，它是由世嘉制作的口袋妖怪游戏机（ポケモンわいわいバトル），世嘉游戏机大家并不陌生，以前除了任天堂的FC外玩得最多的就是它了！不过世嘉发售口袋妖怪的游戏还是首次听说吧，这款机器相当于一部插卡游戏，售价达6279日元，包装盒内包括一个游戏卡带和一个专用手柄，需要将卡插在游戏机（另售，因为卡是可以更换的，所以世嘉发行了各种游戏的专用卡带）上，接到电视上玩。游戏的内容有运动会、解谜、与火箭队战斗等小游戏，种类非常丰富，游戏中的人物和宠物小精灵动画片出场的人物是一致的，这点和一般的口袋妖怪游戏有较大的不同，所以玩起来别具一番乐趣。

最后再来看看一款限定版的NGC主机，这款伴随NGC大作《暗黑洛基亚》而发售的限定版NGC（任天堂ゲームキューブポケモンXDセット），于今年的8月4日上市，主机呈银色，上面印有洛基亚的图案。该主机还捆绑NGC《暗黑洛基亚》游戏，售价仅为16800日元（光游戏的原价就要5800日元），非常超值，盒内还赠送有特典用的卡片标签。

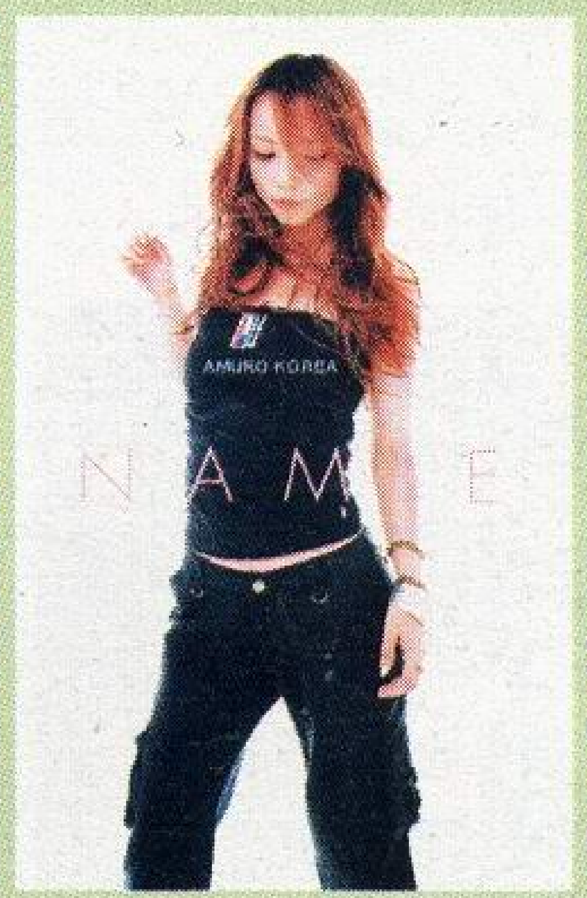
文/皮卡秋

王俊琳	粗略算一下，44X9.8=431.2，钱不算多，但PG伴我两年，教会我们的又何止是一些游戏技巧那么简单。
读者资料	男，15岁，广西柳州南站路邮苑小区3-3-2-1，545007

音乐欣赏

日本乐坛的里程碑人物都有谁呢？这个答案肯定是因人而异的，不过相信会有很多人毫不犹豫的开口：安室奈美惠！这里之所以要提到安室，是因为我们今天要介绍的《toi et moi》（你和我）正是出自她的演唱。《toi et moi》是《露基亚的爆诞》的片尾曲，在当时和影片一样都是相当成功的。不过这在安室的职业生涯中根本只是沧海一粟，毕竟她的成就实在太高了。

为《toi et moi》作曲的正是她的老搭档小室哲哉，加上安室的演唱，本曲的质量自然有所保证。比起传统的“松本梨香”式风格的歌曲来说，《toi et moi》节奏感更强，而安室深情的歌喉和激情的呐喊相比，也颇有一番风味。虽然本曲既不是安室的成名作，也不是《口袋妖怪》中的最出彩的，但对于安室迷或者口袋饭来说，还是不容错过的。



安室奈美惠小档案

姓　名：安室奈美惠
英文名：Amuro Namie
出生日：1977年9月20日
出生地：日本冲绳
血　型：O型
身　高：158cm
体　重：40Kg

《口袋迷2》推出以后受到了各位口袋FANS的欢迎，有不少朋友给编辑部寄来了各种东西，在这里给大家展示一下吧！

↓→这是江苏镇江的唐珉寄来的口袋妖怪卡片，从小学一直到现在收集的部分珍藏。

←这是天津汉沽区的陆嘉伟寄来的手制小垫子，正面有皮卡丘的图案，目前这个垫子放在暗凌的电脑旁边。

↑最后展示一下编辑部一角堆积的《口袋迷2》的回函卡和读者来信，感谢各位的支持和你们宝贵的意见哟。

喻张超	希望在十年之后，当我再次捧起GBA的时候依然有说不尽的光辉灿烂。
读者资料	男，18岁，上海普陀区真如西村97号503室，200333

口袋战术 口袋战术 漫谈莽撞（下）

（接44期）

四、配合催眠技巧，封锁对方行动。这个又只有画画狗才能做到了，因为其他会莽撞的PM中没有能直接催眠的。具体方法也非常简单，当画画狗利用替身或者忍耐顺利地达成低HP莽撞的条件时，启动速度果的同时，突然使用蘑菇孢子将对方催眠。接下来不管对方怎么行动，都让画画狗毫无阻碍地使用一次莽撞（运气特别好的话，次回合醒来就没办法了）。画画狗不仅重创了对手，而且也保证了自身安全,配合神速等技巧,还是能够干掉被莽撞后还赖着不走的心存侥幸者。只要操作得当,重创对方两名PM将没有任何问题。别看画画狗的攻击力低的可怜，可是在这时候，任何PM见到它都是心惊胆颤哦！

五、配合剧毒，强行威胁对方生命。这个是由第三条衍生出来的一个变种，感谢twinsen提出的宝贵意见。基本思想是配合剧毒，使得莽撞可以在当回合杀死对手。如果对手不想因为被莽撞后毒发身亡，那么只有换人一条路可走，这就会给我方提供一次免费莽撞的机会；如果对方没有其他选择，那么我方就等于得到一次兑子的机会，换掉对方的盾牌或者队医还是相当值得的。这个战术又首推针叶王，它有足够的速度，因此可以在下毒后不断用替身拖延毒发时间，并且达到削减自身HP的目的。当时机合适时就可以莽撞，若对方不逃，那么铁定要毒发而死，逃走的话就要白白承受一次力大招沉的莽撞，损失也是相当大的。另外，发动莽撞的同时也启动了针叶王的特性，如上文所提到的，2.25倍威力的叶刃也不是能轻易承受得起的。除了针叶王以外，钢甲龙和水怪王同样也可以效仿此战术，不过他们的打法有一定区别，这里就留给读者朋友们思考，祝你们能享受到研究出成果的喜悦。

以上是莽撞战术的大致趋向，不过要想发挥莽撞战术的效果，靠这些PM单兵作战显然是不够的，只有在一个有机的队伍组合和明确的战术思路下，它们才能发挥出事半功倍的效率，甚至还有可能靠莽撞一举奠定胜利的基础。

首先就是寻求一个安全的上场机会。使用莽撞战术的PM大多需要用替身来控制HP，所以不能白白受到对方攻击而损失，此外当它们处于濒危状态时，抓住一个好机会上场是很有可能兴风作浪的，这就需要队伍中其他PM的大力支持。其中常见的办法就是利用攻击或者剧毒逼迫对方一些PM睡觉，甚至是直接将其催眠。由于对方暂时无力还击，那么使用莽撞的PM就可以有更多施展拳脚的空间了。所以说，如果当时使用莽撞的时机不是很好，不妨暂且将其换下，等待东山再起，总有机会一剑封喉的。

其次就是要清楚莽撞的时机。莽撞不同于起死回生，即使使用PM的HP没有达到最低点，同样也能有可观威力。因此与其刻意追求低HP的濒危状态，不如抓住机会踏踏实实的打出一击。有时候不见得非要靠莽撞将对方打得奄奄一息，哪怕仅仅是重创，也已经达到预期目的了。莽撞不在于杀伤HP本身的大小，而在于安全莽撞的次数，千万不要把莽撞的PM当作一次性用品。

再次要对对方鬼系PM施加足够压力。鬼系是唯一不受莽撞伤害的特例，出于战术需要，不可能每一个使用莽撞的PM都准备好影球去应付鬼系,这时候就要靠整体队伍来补足了。队伍的攻击重点和技巧配备要有意无意地向打击鬼系的方向倾斜，此外若有和鬼系PM兑子的机会也切勿放过。由于队伍构成方式复杂，战局又瞬息万变，“如何打倒对方的鬼系PM”是一个几乎无法回答的问题。但这里说一个简单的方法，那就是使用“追击”，地狱狗、巨甲兽都是很好的选择，不失时机的使用追击，可以最大程度地打击鬼系PM。

最后，别忘了适当的追杀手段。因为靠莽撞很难直接杀死对手，万一遇上有恢复能力的就白忙一场了。为了不让莽撞PM的牺牲白费，采用一些追杀手段，及时干掉被莽撞重创的PM，也是很有必要的。这其中针叶王或地狱狗的追击、三地鼠的捕获特性、巨钳沙虫（编号328，蜻蜓龙的第一形态）的捕获特性+电光石火都是很常用的办法。

文/koflover

↑水草两主角的莽撞都大大加强了它们的实力。

焦宇驰	鸟因风而得以飞翔，鱼因水而得以畅游，掌机迷因《掌机迷》而得以快乐无穷！
读者资料	男，18岁，湖南常德市公安局，415000

为何抓到的梦幻无法控制?

这种情况一般出现在386版游戏前期或者是使用了抓宠金手指所致。游戏设置了初期无法控制神兽,目的在于防止玩家通过修改得到强大的神兽而导致游戏总体难度的降低,所以解决的办法也只有提升该神兽的亲密度(部分游戏有效)、多打GYM得到更多的徽章等,一般来说,通关后这种情况都会消失。建议一开始不要使用神兽,否则在战斗中无法控制,也不攻击,有时还自己睡着了,得不偿失。

如何顺利通过绿宝石的战斗边界?

这里简单谈一下7个设施的规则和技巧:

★战斗蛇道

规则:平时及战斗中无法使用道具。

技巧:最简单的一个设施。只要带个队医去基本就没什么问题了,关键就是解决异常状态。

★战斗道馆

规则:战斗3回合,而后不分胜负开始评分,评分标准分为心(你选择攻击技巧的回合数)、技(战斗的技巧)、体(评分时体力所剩百分比)。

技巧:推荐高速催眠大法,使用一只高速巴大蝴,上场后立刻催眠,对手好歹也会睡2回合,就算它第三回合醒来,马上保护,对手死活也是伤不了我们的HP,最后的评比对手只有可能在心上获胜,而我们靠大比分胜出。

★战斗金字塔

规则:PM不能携带道具进入。塔内视野有限,战斗胜利后可以扩大视野。塔内有道具可以拣,有拾荒特性的PM也可以获得道具。塔内战斗中可以使用道具(包括BOSS战)。

技巧:黑暗的环境是麻烦的事情,不过更麻烦的是野生精灵经常让你陷入异常状态,带只恶臭特性的如臭泥将使得野生精灵很少来找麻烦。多跟训练员战斗,胜利后对话,如果其中有箭头就按箭头方向走,虽然打野生精灵也能扩大视野,但是那更多是在浪费PP。带只医疗型精灵也会使难度降低。

★战斗工厂

规则:开始的时候会提供给你6只PM,配招及能力和携带道具无法改变。从中挑选3只进行战斗,战胜对手后可以挑一只对手的PM来交换自己手里的PM进行后面的比赛。

技巧:运气的成分占很大比重,如果开始挑不到好的PM将会很不利于战斗,尽量在3到4场战斗后把战术搭配起来,不要盲目的换高种族值的PM,效果不一定就比低种族PM间打配合来得好。总的来说这是个考验真正对口袋对战了解程度及实力的地方。

★战斗淘汰赛

规则:进行战斗前可以知道对方的PM种类,从携带的3只PM里选择2只进行战斗。

技巧:推荐带3只强攻PM去,这样能丰富打击面。

★战斗塔

规则:和前作一样,带3只PM进行无休止的战斗。

技巧:这个没什么可说,纯粹考验玩家实力了。

★战斗宫殿

王刚	游戏不在多,精通则行,杂志不在多,有PG就行。
读者资料	男,20岁,福建集美大学航海学院万邦楼510室,361021

规则：战斗中只能控制出招或换人，不能控制出什么技巧，而且PM时常不出招。

技巧：强力建议大家带全攻技巧的PM去，但是别带自虐型（例如自爆）的技巧，否则……

关于联机，我下载了一个VBA1.73，请问如何一次开2个游戏(我开了第一个再开第二个就没记录了)?

打开第二个后要用导入记录的功能才可以。

火红绿叶能与绿宝石联机吗?

关于联机的问题经常遇到，这里作一个总结：1、GBC和GBA版任何情况下都无法联机（本来就没这个功能）。

2、GBA的《口袋妖怪》红/蓝宝石、火红/叶绿、绿宝石自身和彼此之间都可以相互联机。不过需注意如果是同一种游戏联机，在游戏一开始就可以进行，如果不同游戏，则需要满足通关等条件后才可以联机（例如火叶和宝石版之间的联机需要通关并完成修复机器的事件）。

3、GB的口袋红/绿/蓝/黄和GBC的金/银/水晶自身和彼此间也可以联机，GB与GBC联机需要通过黄金市后才能进行。

4、英文版、日文版和中文版之间理论上可以联机，但部分中文版卡带因为翻译时不完善造成联机中途会死机。

5、GBA弹珠台、GBA宝石版可以和NGC联机，弹珠台联机后可以实现震动功能，宝石版可以和《口袋妖怪竞技场》、《口袋妖怪盒子》交换宠物。

6、NDS《口袋妖怪冲刺》可以和GBA版口袋联机(方法是同时插在NDS主机上)，联机后可以将GBA版携带精灵的形状送到NDS版作为赛道。

蓝宝石里面哪里可以买到恢复技能点和增加技能点上限的东东啊?

很遗憾和PP有关的道具都没有卖，只能靠奖品或者拾得。

我在绿宝石上用金手指调了几只386号迪奥西斯，然后打算联机传送给我的另外一个绿宝石，可是就是传不了（都是美版游戏，正版的），每次系统都说它是神奇宠物，因此不能传送。我自己又调了梦梦，然后传送给我另外一个绿宝石，其结果一样，究竟为什么呢?

这和绿宝石游戏的设定有关，"特级神兽"梦幻、迪奥西斯、雪拉比都不能联机传送，一级神兽如陆基亚、凤凰、超梦与吉拉齐等等就可以传送。

我有两个绿宝石版，一个简称A，另外一个简称B，A和B都是正版，一样都是美版，我在A中用金手指调出的梦幻船票可不可以通过联机把梦幻船票传送给我的B啊，我想要B拿到梦幻传票而不想在B中用金手指（因为有很多很多重要的资料，而且已经玩了280个小时，所以不想失去资料），而A才刚刚开始游戏，请问梦幻船票可以传送吗?

因为梦幻船票是特殊道具，特殊道具是无法装备在精灵身上的，所以不能传送。不过别灰心，有一个强制性修改的好方法！还记得以前《掌机迷》介绍的PMGBA制作的修改器吗?该修改器可以将梦幻船票修改作为精灵的携带物品，然后联机交换精灵，把装备物品卸下，就可以得到梦幻船票了！

吹飞招式在什么情况下会失效?

吹飞能强制结束与野生精灵的战斗，强制对象交换精灵，对飞天中的对象有效，但以下几种情况会失效：使用对象是"吸盘"特性或者对象处在"扎根"状态；对战时对方没有精灵可交换；遇到野生精灵时：(自己的Lv+对象Lv)/256+1≤对象Lv/4。

我用金手指调快龙，抓后删掉金手指但遇的还全是快龙?

删除金手指，存档——注意用游戏的存档功能而不是模拟器，再读取就能解决。

口袋红绿蓝版的三神鸟为何在捕捉时抛出球后会显示"无法正确命中口袋妖怪"，应该怎么办?

这几个版本中的神鸟和GBA版捕捉过程有所不同，你需要将它的血降低并让它处于异常状态（中毒、麻痹、冻僵等）才行，然后抛出精灵球，一旦没有出现"无法正确命中口袋妖怪"这句话，那就一定会捕捉到！比GBA版的捕捉更简单。

杨鸿亮	没有玩家，就没有游戏；没有游戏，就没有掌机；没有掌机，就没有PG；所以，多关注玩家的利益！
读者资料	男，18岁，广西桂林环城北二路56号18栋2单元3-1，541004

青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土

渔业篇

“翟翟竹竿，以钓鱼淇。”

钓鱼，可以修身养性，在快节奏的紧张生活之余，是否想过去青山碧水之间，体验一回“青箬笠，绿蓑衣，斜风细雨不须归。”如果生活中没有那么长的休假，那么就在牧场生活中做一回渔夫吧。

本作中的鱼竿又一次作为隐藏工具出现，前作我们从出货者扎克那里取得，这次它又藏在哪里？访问过全体村民之后，我们的眼光自然而然瞄向曾经做过渔夫的老爷爷ガスト。

鱼竿入手条件

时间：土曜日12:00－14:00

地点：山坡上的小屋

天气：晴

其他要求：工具栏无装备

钓鱼系统完全沿袭前作GBA版本，但钓鱼场所扩充至8处。

1、瀑布，贯穿忘却之谷河流的发源地；

2、忘却之谷河上游，由瀑布延伸而来；

3、忘却之谷河下游，穿过村中的大桥直奔出海口；

4、女神泉，女神居住之地；

5、龟池,因每天清晨乌龟在这里出没而命名；

6、海边，大型海鱼较多，夏秋可随机钓得宝藏，春天有信瓶；

7、温泉，除了鱼王再没有别的鱼可以存活于此；

8、无名岛，栖息着众多的鱼，但需要先用9亿买下小岛。

除了这大地图上的8处，其实还有一处隐藏钓鱼点——地下室的取水处。地下室的水与忘却之谷河上游相通，加上室内时间不流逝，此处是钓鱼的绝佳地点，唯一的缺点就是需要自宅增筑完全，初期自然是无法利用的。然而，MMV这次的首饰设定大大降低了游戏的难度，我们可以利用首饰在家耕作，在家收获，当然，我们也可以在家钓鱼。除了无名岛由于无法在大地图上表示出来而无法使用首饰，其余钓鱼地点都可以从室内横空而“钓”，小到垃圾，大到宝藏，爱好钓鱼的玩家们再也不用担心钓鱼会浪费种地出行的时间（现实游戏时间可不会停止哦）。

以下附上全鱼出没表，相信您成为钓鱼达人不再是遥远的梦想。

←地下室取水池。

高舜航	因为没钱买卡，NDS基本闲着，还是10元一本的PG好呀。
读者资料	男，21岁，云南昆明西南林学院185信箱，650224

鱼	名称	中文名	体长范围 (cm)	钓竿等级	钓得季节				钓得地点						
					春	夏	秋	冬	瀑	上	下	泉	池	海	岛
1	アイナメ	六线鱼	20–40	3	○	○	○	○						●	
2	アジ	竹荚鱼	20–40	3	○	○	○	○						●	●
3	アブラハヤ	油鲦	10–15	1	○	○	○	○	●	●					
4	アマゴ	天鱼	10–25	1	○	○	○	○	●	●					
5	イサキ	石鲈	20–40	3	○	○	○	○						●	●
6	イワシ	沙丁鱼	15–25	1	○	○	○	○						●	●
7	イワナ	红点鲑	15–50	4	○	○	○		●	●		●			
8	ウグイ	雅罗鱼	15–35	2	○	○	○	○			●	●	●		
9	ウナギ	鳗鱼	50–100	5	○	○	○	○			●		●		
10	オイカワ	平颌鳎	7–15	1	○	○	○	○			●		●		
11	カツオ	鲣鱼	70–90	5	○	○	○								●
12	カレイ	鲽鱼	40–60	4	○	○	○	○						●	●
13	カワハギ	马面鲀	20–30	2	○	○	○	○						●	
14	キンブナ	金鲫鱼	7–20	1	○	○	○	○			●	●	●		
15	ギンブナ	原生鲫	10–30	2	○	○	○	○			●	●	●		
16	クエ	云纹石斑鱼	50–70	4	○		○	○						●	●
17	コクレン	黑鲢	50–100	5	○	○	○	○			●		●		
18	サケ	鲑鱼	30–70	4		○	○				●				
19	サバ	青花鱼	30–50	4	○	○	○	○						●	●
20	サヨリ	水针鱼	20–40	3	○	○	○				●			●	
21	サワラ	马鲛鱼	80–100	5	○	○		○					●	●	
22	サンマ	秋刀鱼	20–40	5			○						●	●	
23	シイラ	曙鱼	100–180	3		○	○							●	●
24	タイ	鲷鱼	80–100	5	○	○	○	○						●	●
25	タラ	鳕鱼	30–50	4	○			○						●	●
26	ドジョウ	泥鳅	5–12	1	○	○	○				●	●	●		
27	ドンコ	沙塘鳢	15–25	1	○	○	○	○	●	●	●		●		
28	ニジマス	虹鳟鱼	50–100	5	○	○	○	○	●	●					
29	ニシン	青鱼	15–30	1	○	○	○	○						●	●
30	ハクレン	白鲢	50–100	5	○	○	○	○			●		●		
31	ハタハタ	单鳍鱼	10–20	1	○		○	○						●	●
32	ヒラメ	比目鱼	60–80	5	○		○	○						●	
33	フグ	河豚	40–50	4	○			○						●	●
34	ブラックバス	黑鲈鱼	30–50	4	○	○	○	○			●		●		
35	ブリ	鰤鱼	80–100	5	○			○						●	●
36	ブル–ギル	蓝鳃太阳鱼	15–25	1	○	○	○	○	●	●	●		●		
37	ヘラブナ	日本鲫鱼	25–50	4	○	○	○	○	●			●	●		
38	ホッケ	星斑六线鱼	20–40	3	○		○	○					●	●	
39	マグロ	金枪鱼	150–250	5	○	○	○	○						●	
40	マンボウ	翻车鱼	150–250	5	○	○	○	○						●	
41	ミノカサゴ	龙发蓑鲉鱼	20–30	2	○	○	○	○					●	●	
42	メバル	黑眼鱼	20–30	2	○	○	○	○					●	●	
43	ヤマメ	山女鳟	20–30	2	○	○	○	○	●	●		●			
44	ライギョ	雷鱼	40–80	5	○	○	○				●	●	●		
45	ワカサギ	公鱼	10–15	1	○		○	○	●			●	●		

鱼王	名称	中文名	体长(cm)	钓竿等级	条件
1	アンコウ	鮟鱇鱼	100	6	春、冬季清晨，海边，海鱼已钓上15种以上
2	イカ	墨鱼	50	6	春、冬季，海边，需先投入小鱼
3	イトウ	哲罗鱼	150	6	非冬季，龟池，池鱼已钓上10种以上
4	温泉ナマズ	温泉鲶鱼	120	6	冬季，温泉
5	コイ	鲤鱼	80	6	非冬季，瀑布下水潭，潭中鱼已钓上5种以上
6	シ−ラカンス	腔棘鱼	155	6	全年，无人岛，其他鱼王已全部钓得

宝藏	名称	中文名	售价(G)	钓竿等级	条件
1	手纸入りのビン	装信的瓶子	1	5	人鱼爱情度40000以上，春天的海边钓得
2	海贼の宝	海盗宝藏	10000	6	夏天的海边
3	古代鱼の化石	古代鱼化石	5000	6	秋天的海边

垃圾	名称	中文名	售价(G)	钓竿等级	条件
1	长靴	长靴	1	1	无限制
2	空き缶	空罐	1	1	
3	枝	树枝	1	1	
4	鱼の骨	鱼骨	1	1	

牧场百问

GBA版:

传说中的流星什么时候出现？有什么用处？

流星每5年出现一次，每一次出现是在第五年。到了对应年份时，在秋10日PM6：00到AM6：00之间，到山顶上可以向流星许愿，有3种愿望可选择：治好所有动物；全部村民好感度+10；第二天出货物的价钱变成2倍。

我的道具升级后为什么和原来没有区别？

那是因为你没有蓄力。道具升级后就可以蓄力了，只有蓄力才能发挥道具的最大功效，根据道具改造的级数蓄相应等级的力，蓄力的方法是按着B键不放。

箩筐里的东西怎么取出来？

箩筐里的东西是不能取出来的，你只能够把能出货的东西放进去，然后再倒进出货箱。

道具箱里有一个像GBA的东西有什么用？

那个是万步计，带在身上走路每达到一定的步数，如10000步就会增加女神的爱情度，想和女神MM结婚的就带上吧。有一个方法可以使计步器的步数统计倍增：在家对着墙壁不断地按R键，这样统计出来的步数比实际多了几倍。MM版的计步器有所不同，当步数达一千万步时就可以得到一个戒指。

球突然消失了怎么办？

第二天到中国商人处可以再买到。

NDS版:

不是说在高级矿场71、142层就可以挖到全部诅咒工具吗。为什么我挖到N个以后，另外几个就再也挖不到了？？

请先确认是不是六样工具全部改造为秘银了。还有就是尽量拿到一件就去解除一件诅咒，可以提高效率。

手持动物时突然触发事件，事件结束后动物不见了，去了哪里？

自动回到牧场出货箱附近,赶紧回去找吧。

怎样才能在冬30日做恶梦？

不参加冬30日节日，过了0:00以后才睡觉，就会随机发生恶梦事件。

为什么我挖不到第二颗贤者之石？

因为DS版里一次只能拥有一颗贤者之石,原来那颗用掉或出货就可以再次敲得。

俞刚	GBA坏了，然而我竟只用了一把剪刀、两节电池和一把镊子，便检查出是一个电阻坏了，真是佩服自己啊。
读者资料	男，18岁，浙江绍兴西街10号，312000

爱情攻略之矿石镇篇

内向但善良的图书馆MM总是悄悄的在忘却之谷出现。在GBA版本中，图书馆一家月曜日那天都会出行，这作便指明了出行的目的地——忘却之谷。

玛丽维亚（マリヴィア）
生日：冬20日
喜好：リラックスティー(+800)、ぶどう（+500）
出现地点：豪宅

玛丽维亚仅在レオナ家出现，目的自然是丰富的藏书。当与玛丽维亚好感度较高时还能与她一同进行写作材料的收集：从魔法（采访魔女）到矿场（研究矿石）都一一研究，理想便是写成一本自己的书。如此好学的精神不得不令人佩服。

↑拜访蕾欧娜。

↑写小说是玛丽维亚的理想。

マリヴィア（月曜日）																			
联机后	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	–		–	レオナ家							–	–				–	–		
雨	–		–	レオナ家							–	–							

……爱情事件……

爱情度0-9999

时间：月曜日8:00-18:00
天气：不分晴雨
地点：レオナ房间
选项：「动物」マリヴィア爱情度+3000
「作物」マリヴィア爱情度+3000
「何もしていない」マリヴィア爱情度-2000、レオナ爱情度-2000

爱情度10000-19999

时间：月曜日9:00-11:00
天气：晴天
地点：蘑菇房
要求：已经种植蘑菇
选项：「どうぞ～」マリヴィア爱情度+3000
「イヤだ 」マリヴィア爱情度-2000

爱情度20000-39999

时间：月曜日任意时间
天气：不分晴雨
地点：任意田地
要求：收获巨大作物时发生
选项：「申しわけないけれど」マリヴィア爱情度-2000
「いいよ」マリヴィア爱情度+3000

爱情度40000-65535

时间：月曜日任意时间
天气：不分晴雨
地点：矿场
要求：空手进入
选项：「ダメ」マリヴィア爱情度-2000
「まかせなさい！」マリヴィア爱情度+3000

完成以上事件后，当达到爱情度60000以上即可求婚，婚礼结束后，游戏通关。至此，所有矿石镇来客的爱情事件介绍完毕，接下来将是本作隐藏结婚人物的事件介绍，敬请期待。

段木	世界上最遥远的距离不是生与死，而是NDS就在我面前我却买不起。
读者资料	男，15岁，辽宁朝阳第四中学三年四班，122000

火纹圣殿

责编/暗凌

胡者——

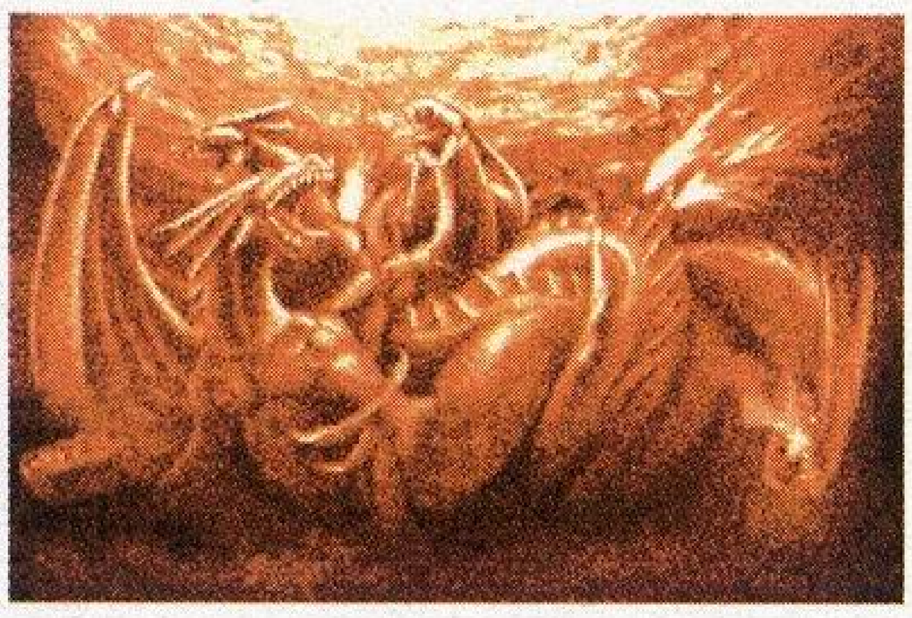
口胡，出自香港漫画中的象声词，一般多有特写的味道在里面，经过N多动漫作品及文章的泛滥使用后，口胡被赋予的新的含义，一字既之曰——扯！

本文将以“口胡无罪，瞎扯有理”的宗旨向各位介绍发生在艾雷布大陆上的历史故事……（文章完全是作者胡扯的，不要轻易相信哦！）

艾雷布口胡史

艾雷布历史元年，也就是人龙战役爆发的时候。没人知道元年之前人龙是否在一块大陆上，是否能和睦相处，是龙统治人还是人统治龙，这一切的一切随着战争的爆发都变得毫无意义。

古往今来战争的原因不外乎抵御外敌、扩张领土、利益纠纷和凭借战争重新回到互相之间微妙的平衡这几种原因。于是我们便能想象，在两个不停运转的历史中，在人龙生活在一起的历史开始被记载之前，人与龙本来也许是处在两个不同的世界抑或不同大陆的种族，由于一些不明原因，不同的历史齿轮意外的相逢，两个历史走到了一起，可能是哪个人不经意间发现了龙的存在，同时龙也发现了人的存在，之后两者又出于一样的目的：求知欲和好奇心，在这些基本欲望的趋使下，龙之门被打开了。也许放一条龙进入人类的世界不会起什么波澜，可是龙之门的通道被完全打开时，谁也没有想到会有那么多龙族进入了人类的世界，这力量是人所无法控制的。于是人龙这两种截然不同的生物在



一起生活的历史拉开了篇章，困扰艾雷布大陆长达千年的悲剧发生了。

说到这里插段广告，我要解释（口胡）下龙之门的原理。相比其它作品中的门一般的传送装置，龙之门是一种双向传送装置，简而言之，就好比一个人溺水了，你伸出手也救不了他，必须他也伸手来接住才能获救，相比之下，哆啦A梦的任意门就是单向传送装置，只要拿出门就能去任何地方，但是去了之后发现门没带在身上，那就只能走回来了……二者都有利有弊。龙之门的双向性保证了人龙之间过度频繁的往来，想要开启龙之门的通道，就必须保证门的另一边也有一个想要开启的意志存在，奈鲁卡鲁开启龙之门的方法就是基于这个原理的，与门另一边的妮妮安姐弟相呼应而打开了龙之门。

扯回原话题，话说龙之门被打开时，人与龙的世界就产生了变化。大量的龙涌入了人类世界，身为拥有高智慧的种族自然不畏惧进入新的世界，但是鲜有人类敢于进入龙的世界，即使偶有传说也被路人当作了茶余饭后的谈话素材。直到在人龙战役临近结束时，部分龙族通过龙之门回到原来世界的时候，才发现也有部分人类去过它们的世界，但是就初期而言，

陈文奇 游戏就如调味品，适当才行，放多了也就变味了。
读者资料 男，18岁，浙江杭州，311311

可以说是龙族单方面进入人类世界。虽说在初期两者之间凭借着互不熟悉或者互相猜忌的状态维持着微妙的平衡，但是这种平衡迟早会被打破，只是这种些许的不平衡在进行着从量变累积到质变的过程而已。

佛祖有云：旗未动，风也未动，是人的心自己在动……人类天生的猜忌心理终有一天会爆发，先不管是哪边挑起了矛盾的导火索，人类无论出于何种目的发动战争都是不明智的，面对无论是知识还是战斗力都远远高于自己的龙族，发动这场无意义的战争就是一种无谓的冒险。后来发生什么事猜也能很容易猜到，人类在战斗的初期直至中期都处于绝对的劣势，面对另一种绝对强于自己的生物，人类看起来是那么不堪一击。但凡是在乱世，每当人类绝望之时，就需要英雄的出现来改变这种局势。所谓的英雄，他们自身也充满了无奈，被众人推到历史洪流中的人不在少数，但是生存下来的人成为了英雄，无法生存的人只能成为激流中英雄的垫脚石。八神将在这种环境中生存了下来，于是他们被众人捧为了英雄，但是他们清楚认识到这场战争的罪魁祸首还是人类本身，而战争本身就是一个由人类策划的闹剧，他们充当的也许只是闹剧中一个比较正经的小片段的主演，这出闹剧在画上完美的句号之前还将一直延续下去。

↑大贤者阿托斯——作为唯一在游戏中展现实力的八神将之一，似乎也难以摆脱宿命对自己的戏弄。

在这场战争闹剧中受害的人不在少数，但是有一个男人不得不提到，一个改变了后来艾雷布大陆历史的男人。如果把八神将比做乱世的终结者，那么他无疑是召唤灾难的男人——奈鲁卡鲁。作为烈火时期的一代枭雄，奈鲁卡鲁的青年阶段就是在人龙战役的阴影下度过的，与当时绝大部分有志青年一样，他也曾想将自己的未来把握在自己的手中。但是命运弄人，更贴切的说法应该是爱情是无种族的，他无意进入了理想乡，并与生命中的那个龙族姑娘邂逅，也使他认识了那时还不是大贤者的阿托斯。命运之神在垂青幸运之子的同时，还会抛弃那些被宿命玩弄的人，在那个混乱的时代，即使有着理想乡这样好比龙族乌托邦的地方也是不容异族之恋的，而奈鲁卡鲁对学识近乎疯狂的渴望使他接触了基于龙族知识的禁断之术——“艾吉鲁”，身为好友的阿托斯不得不在那样的历史环境下委屈他来换取人龙之间那短暂而又脆弱的虚伪和平。生存在人类与龙族的夹缝中，谁都会产生绝望，再加上与妻儿分别的痛苦，奈鲁卡鲁对力量的渴望达到了前所未有的狂热程度，这为日后的黑之牙之乱埋下了可怕的种子。

↑命运也许真的是那么无奈，自己要保护的东西被自己所破坏的感觉也许是最锥心刺骨的吧。

随着神将器的出现，龙族的“最终兵器彼女”被封印，太古火龙被逼退至龙之门之后，漫长的战斗终于迎来了结束的那一刻。人龙战役结束之后接踵而来的是休养生息的和平时期，虽然八神将在战斗时是可靠的战友，但是后人对于他们近乎疯狂的推崇与景仰却迫使他们各自的道路发生了变化，把整个艾雷布大陆建立成一个完整的国家是不现实的。在各自意志的领导下，有的人建立了自己想像中的理想国家；有的人继续醉心于力量的提高与知识的追求；有的则甘于消失在历史之中。大贤者阿托斯作为知识最广博的神将之一，除了日复一日的钻研魔法外，还依靠自己的力量保护着那些住在理想乡的残留龙族，在那里没有种族间的歧视与偏见，人龙通婚的现象也被默许。

在残酷的战争后，八神将留给世人的遗产除了和平之外，也许就是战斗技巧吧。在人龙战役爆发前，艾雷布大陆上的职业没有清楚的

马超	再一次疯狂迷恋《龙珠》，冲击波再一次把我冲击了……
读者资料	男，15岁，黑龙江大庆，163712

界定与划分，充其量也就是物理系和魔法系的分别，这种极其不科学的职业分类的缺点在与龙族的战斗中暴露无疑，而八神将的出现改变了这一局面，八神将本身的实力固然是强大的因素之一，但是他们对本身能力合理的分配才是其强大的根本所在。这也为战后艾雷布大陆的人们揭示了一个简单而又容易被忽视的道理：扬长避短。过分追求能力上的平衡反而会拘束自己的发展，可以毫不夸张地说，艾雷布的职业体系是在人龙战役之后才开始逐渐成型的，物理系开始分为速度型、力量型、防御型以及更多的分支，而魔法系则在原有的基础上细分了光暗理杖四大类，这些理论的上限在长达千年的历史进程中接受着大小不同战役的考验，并日趋完善。在后人看来，八神将的完美职业能力上限就好似是教科书般的存在，大贤者之所以被称为大贤者，并不是他拥有多强大的能力，而是后人对其作为贤者这一职业的先驱榜样所做的肯定，而阿托斯本身在魔法方面的造诣可以说是前无古人后无来者，在长达千年的时间里几乎无人可望其项背，大贤者也就成了名副其实的传说职业。（这段是作者纯口胡的，各位不必当真……）

文/NW旅团 Alucard

小A淘气3000问(四)

问题9 小A：既然主人你上期提到了装备中的枪，那么投枪是怎么回事？为什么明明花四百元买的是一把，却能扔二十次？

包叔：其实投枪就是有二十个枪头的枪，每个枪头都是空心的，一个套在一个上面，所以平常看起来枪头很大。而枪杆尾端则有一根暗藏的锁链，攻击敌人的时候枪从手中投出，刺破敌人的铠甲深深地插入敌人的身体，然后只要一拉缠在手中的链子就能把枪收回。同时那段刺进敌人身体里的枪头受到身体的阻力，也自然嵌在肉中留在体内了。

小A：这是重甲的投枪，那飞行系的投枪呢？

包叔：因为在空中平衡最重要，所以放弃了锁链的设计，改成了绷簧式，枪头的设计一样，但是后方没有链子而在内部有一个绷簧。只要把枪举起来向前一甩，枪内部的绷簧撞击枪头，最前端的枪头自动飞出，有些类似暗器。

小A：原来是这样，说起来，主人你是怎么知道这么多的？

包叔：说来话长，看来有必要写一写《投枪秘史》了。

小A：……

问题10 小A：这个问题是老生常谈了，为什么被催眠的人还能躲过敌人的攻击呢？

包叔：人生如梦，醒又何妨？睡又何妨？游戏人生，生死一线间，何必在乎是醒着还是睡着。

小A：好深奥……还是不明白。

包叔：其实说白了，他们这些人天天打仗，精神高度紧张。你说你拿根杖子一挥，他怎么可能就睡了呢？他分明是在装睡嘛！

小A：……

问题11 小A：弓箭手、魔法师都能隔着墙对敌人发动进攻，但是墙却不是坏的，墙壁需要支撑建筑物，不可能在上面有空隙。他们怎么看到墙那边是否有敌人，并且准确无误地作出攻击？

包叔：其实，是这样的……

小A：等等，先别说，我知道了，他们都有日向家的血统，都能使用白眼侦察敌人的动向，都是从木叶过来支援的。

包叔：你《火影忍者》看多了吧……其实只有一个人有白眼，其他人都是写轮眼，拷贝了他的动作……

暗凌：你们正经点好不好……

包叔：其实魔法最好解释，因为本身就是空气中的精灵在做媒介对敌人进行攻击，所以用精灵做自己的眼睛也没什么不可能。至于弓箭手，这与我们一般的理解有很大的不同，你一定已经听说最近土匪领主的儿子去取神将器“默示の暗”时，有些墙壁会突然伸出刀袭击踩到机关的人吧。与那种机关类似，只不过这种是手动的，弓箭手通过墙壁上的按扭在通道的顶部射下来弓箭，因为画面表现的技术问题，所以看似是在墙的另一面射出去的。

小A：那弓箭手如何判断敌人是否到了攻击范围呢？他又没有精灵可通风报信？

张振伟	有什么掌机都无所谓，只要能玩得开心就行。
读者资料	男，15岁，福建龙岩汽车总站大院内2号楼504，364000

包叔：他……有白眼……

小A：……

问题12 小A：提到墙，为什么吸血魔法可以吸取墙的HP？墙怎么可能会有血呢？还有为什么会加到自己身上呢？

包叔：墙也是由分子组成的，人的细胞也有分子，同样是分子，怎么就不能互相转换下？

小A：问题不在这里吧，完全不同的东西啊？

包叔：你想，墙是由土构成的，而相传人类也是女娲用土做的，同样都是土构成的物质，有什么不同？这就叫拆了东墙补西墙！

小A：……

包叔：其实这个问题很简单，用魔法把这个物质的分子排列顺序完全打乱，再按照人血液的组成重新排列，这样就可以吸收到人的体内了。

小A：如果排列的血型不对会不会因为血型不合而休克啊？

包叔：……

问题13 小A：为什么每次的冒险都是在屠龙的故事中结尾？《封印之剑》的魔龙、《烈火之剑》的太古火龙、《圣魔光石》的尸龙（虽然不是第一BOSS，但至少是最终BOSS之一）。

包叔：因为《火炎纹章》=《王子复仇记》+《勇者斗恶龙》这个永垂不朽的公式。

小A：上次我觉得王子很可怜，如此说来，龙不也很可怜么？

包叔：就是，不是被累死就是被砍死，要不然……

小A：怎么样？

包叔：被我做成荷包蛋扼杀在摇篮……

小A：但是也有幸运的，仿佛每次都有一只幸福的小龙女和人类发生可歌可泣的爱情传奇。

包叔：这是《火炎纹章》的另一定律：龙女恒久远，爱情永流传。

小A：……

问题14 暗凌：你们先别扯了，包子，听说所有开道具店、武器店的都是你的妹妹？那为什么有隐藏道具店，那么隐秘怎么赚钱？

包叔：因为妹妹们从小被我宠坏了，所以脾气禀性比较怪，喜欢满处跑，去开隐藏道具店当然是兴趣所在嘛。

小A：可是，上次我偷听到你两个开隐藏道具店的妹妹说“终于摆脱那个妹控了”……

包叔：……

趣味问答

上期答案：显示有特效但是没特效伤害的武器是反克系武器；另外《圣魔光石》中的司祭持杖的情况下与魔物战斗时杖显示有特效，但是只是放着看的。

火纹人物事典

蕾贝卡(レベッカ)
年龄：大约15岁
身份：费雷家家臣

因为自己生活的村庄被山贼袭击，她跑出去请求救援，命运的安排让她遇到了艾利乌德，在他们的帮助下击退山贼后，她为了寻找自己的哥哥，与艾利乌德一行人一起踏上了旅途。从小就擅长打猎的她，有一手百步穿杨的好本领，在战斗中帮了大家不少忙。两个俏皮可爱的小辫子把她活泼的性格完全的展现出来，有她在的地方就一定充满着欢笑。纯朴的她虽然没有高贵的气质与血统，不懂那些繁琐的宫廷礼节，但是阳光般灿烂的笑容以及青春的活力却是让任何宫廷中的公主都黯然失色的。相传后来她成为了艾利乌德的儿子罗伊的乳母，并且照顾罗伊的起居。

人物介绍

人物资料

美版名： Nell

日版名： キャサリン

出场作品： Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS

胜利台词（AW1）： Do you need extra instruction?

胜利台词（AW2）： Nicely fought! See you again.

喜好： 减肥食品、化妆品

厌恶： 没有休假

特技能量槽： ★★★☆☆☆

各版本的指挥能力

◆基本能力

AW1： 每单位HP部队能造成0.15HP幸运伤害。

AW2： 同上。

FWDS： 同上。

◆Lucky Star

AW1： 每单位HP部队能造成0.6HP幸运伤害。

AW2： 同上。

FWDS： 同上。

◆Lady Luck

AW2： 每单位HP部队能造成1HP幸运伤害。

FWDS： 同上。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。

幸运伤害注释

幸运伤害是AW系列的特色系统。首先所有指挥官都有约5%的伤害浮动，也就是说当伤害显示为95%时，既有可能直接秒杀满血的对手，又有可能只造成90%的伤害。另外，Nell、Rachel、Flak、Jugger都有不同效果的幸运伤害，他们的幸运伤害大小与部队本身攻击力、攻击对象无关，即使是步兵打巨型坦克，一样能有可能打出和其他部队等量的幸运伤害。幸运伤害的大小和部队HP成正比，从的数据上就能看出来，举个例子，super power的单位HP幸运伤害为1HP，那么一个10HP的部队最大幸运伤害值就可以达到10HP，正好可以秒杀。最后，左边的数据只是幸运伤害上限，实际很难达到这个数值，甚至幸运伤害为0也有可能，而地形防御效果以及部队本身的防御力也会使幸运伤害最大值下降，但下降的程度还有待验证。

人物性格

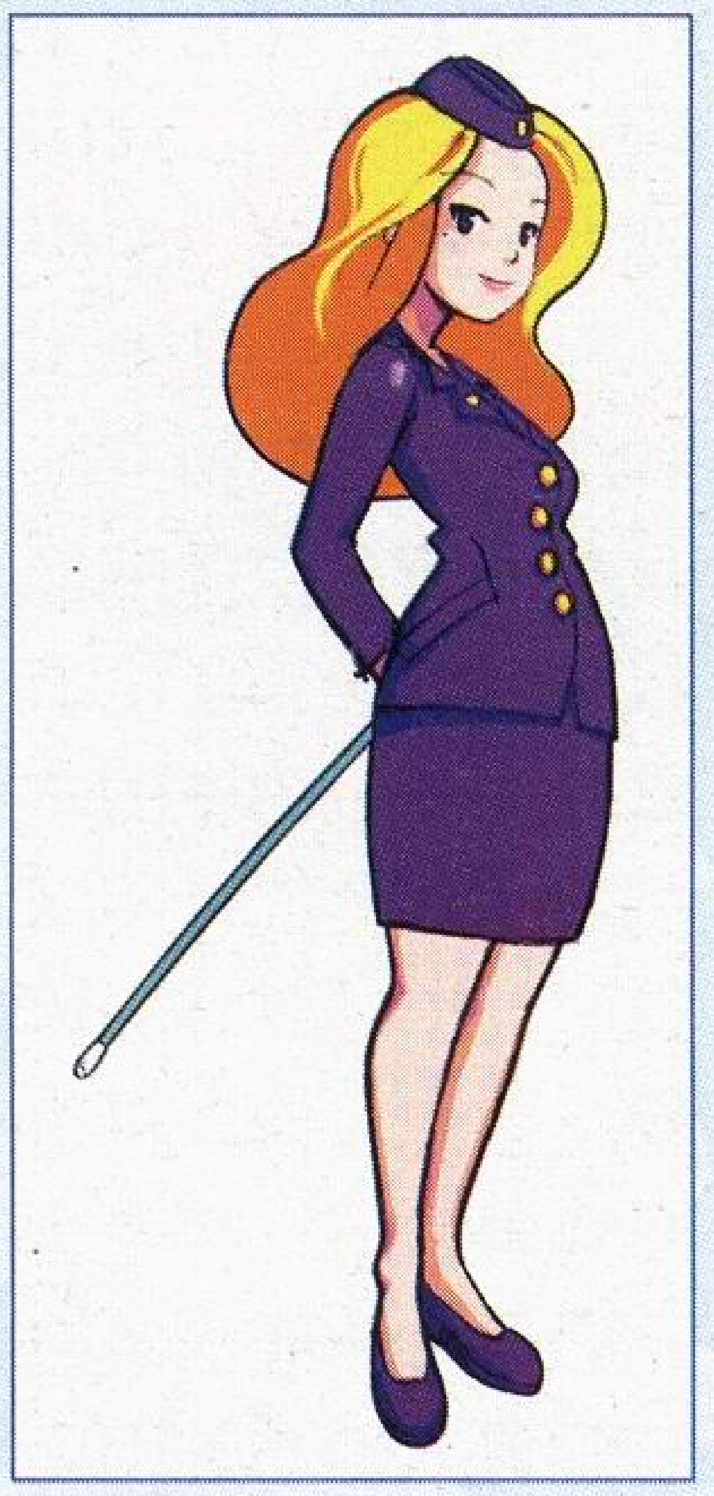
Nell恐怕可以作为高级战争系列的形象大使了，我敢肯定每一位玩家见到次数最多的人非她莫属。从1代训练关的循循善诱，到2代主菜单画面那永远迷人的微笑，这一切我们可能都已经习以为常。其实在游戏过程中，细细地品味Nell的台词，也是能有不少收获的。相信不少玩家也是借助着Nell不厌其烦的教导，从一个新手进化到大虾的。尤其是AW1中，剧情模式不少关卡颇具难度，当挑战失败时，Nell的

蒋晓忠	我的GBA被老妈捕获，判处有期徒刑一年（我今年初三），痛苦ING。
读者资料	男，16岁，浙江省舟山市定海区西园新村71幢104室，316000

一番谆谆教诲，对我们的价值不亚于攻略。我们看不到Nell脸上的丝毫阴霾，也从感受不到她的失落，如果她在现实中是一名教师的话，想必没有任何学生会去翘课的（笑）！

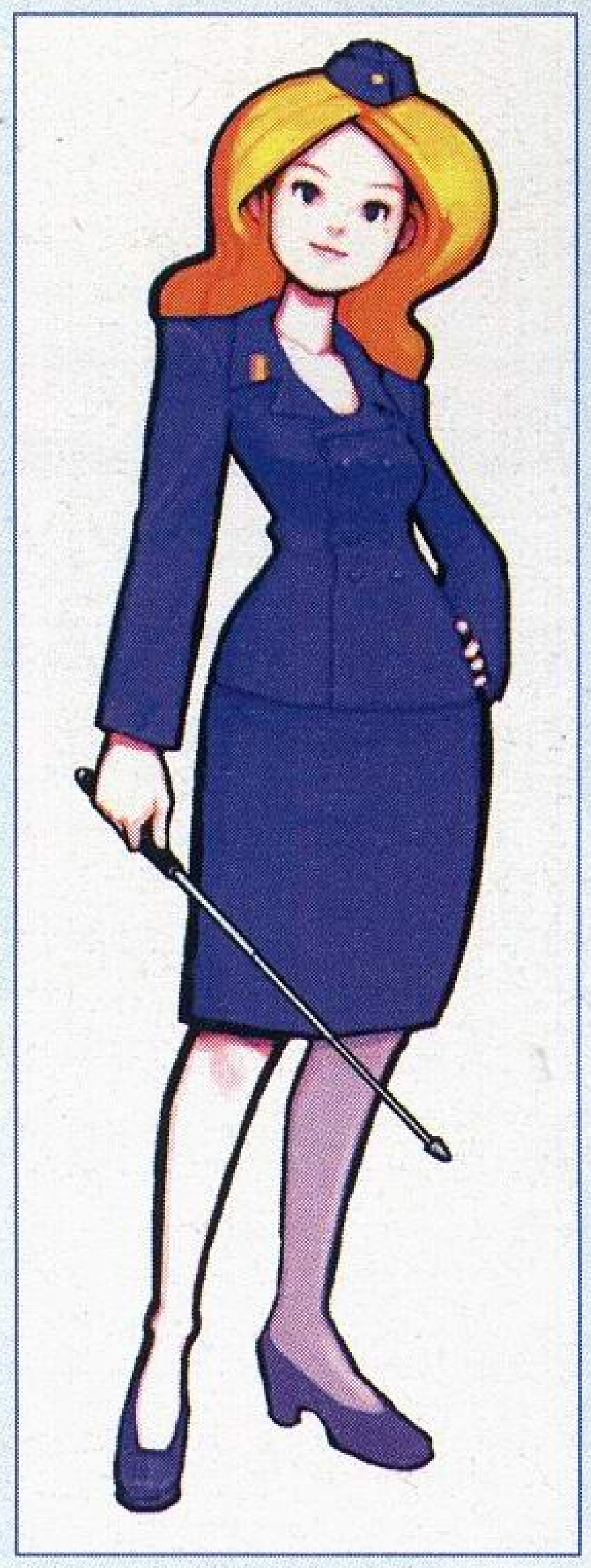
历代人设分析

◆稚气未脱的少女



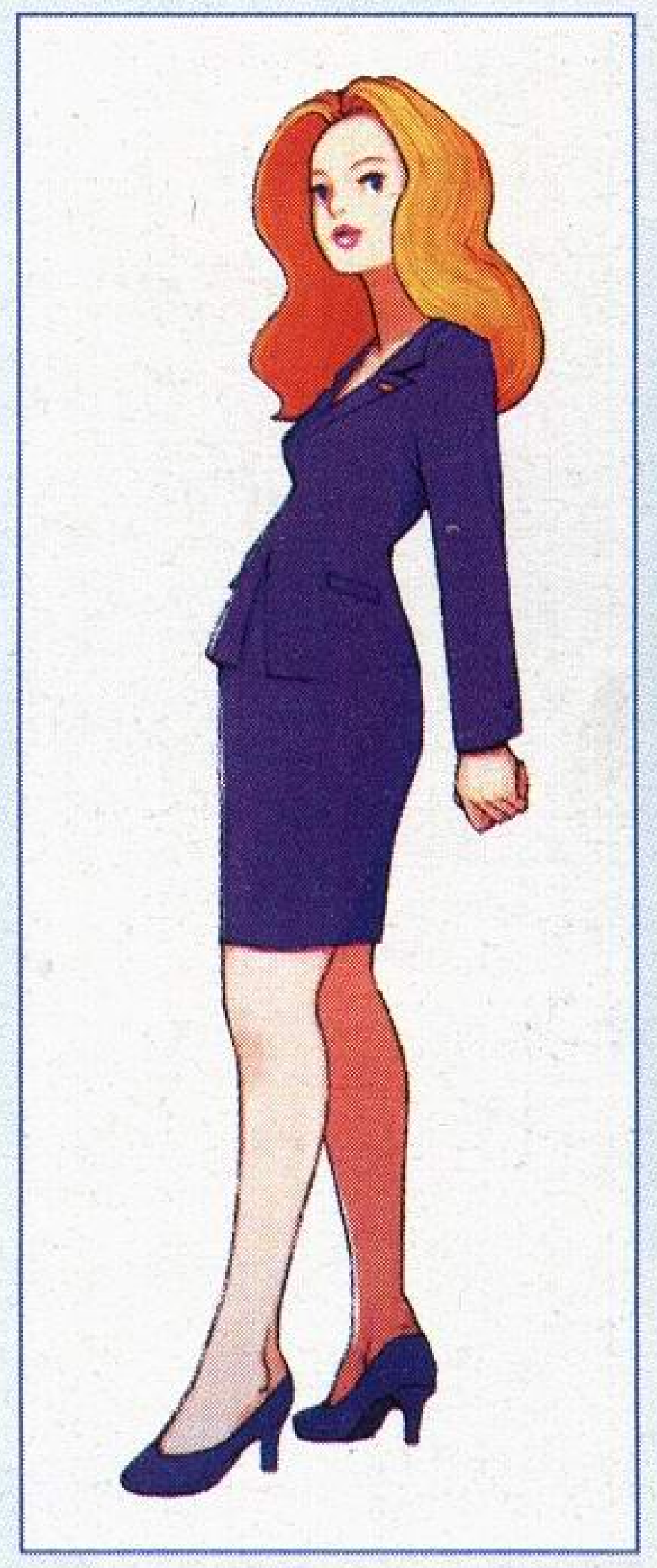
第一次见到Nell的形象时，我们很难联系到“教官”这个身份，感觉更像是在一群小家伙中鹤立鸡群的女孩。由于AW1的造型普遍低龄化，所以Nell看起来就像是这一群小学生中的班长，当然，大叔相的Olaf和Kanbei我们就可以无视了……唯一能说明Nell身份的就是她一身暗紫色制服，和手中从不放下的教鞭。当然，还有一个重要特征我们也不能忘记，就是她眼角那颗美人痣，这可是“熟女”的象征之一哦！

◆亲切温柔的白衣天使



到了AW2时代，Nell看起来就成熟多了，虽然如此，她依旧是那么的热情和耐心，不厌其烦地为玩家悉心的指导每一个游戏环节。比起AW1来说，Nell的制服看起来也更加合身，不仅表明她的教官身份，也展示了她高挑的身材。唯一有点抱怨的就是那张圆圆的娃娃脸，怎么看都不符合御姐的特征。而头顶的贝雷帽也有点夸张了，不知道怎么戴在头顶不脱落的。其实Nell与其说是教官，不如说是军队中的护士，大家尝试一下换装功能就明白了。

◆成熟性感的白领丽人



众所周知，FWDS中的教官变成了Nell的妹妹Rachel，我们的Nell终于也可以松一口气，享受一下假期了。其实从三作形象变化中，我们能明显看出来人设水平的显著提高。虽然这形象与我们印象中的教官大姐姐有些出入，不过也正是如此，我们才能看到Nell作为女性的真正一面。岁月的沧桑也在Nell身上得到体现，不过这反而更增添了她的魅力。可惜本作Nell的戏份不多，期待续作中她的倾情表演！

主题音乐点评

与Orange Star的大多数指挥官类似，Nell的BGM也呈现出了摇滚的风格（可能因为他们都是老美的缘故吧）；而由于其中添加了些许R&B的元素，使全曲充满活力，而不让人有硬梆梆的感觉。

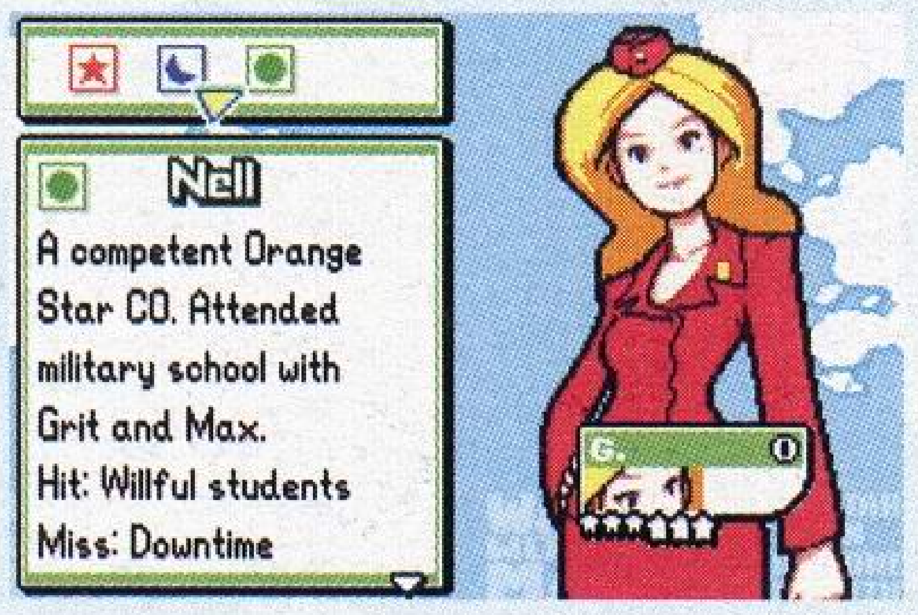
全曲根据使用乐器的不同可以自然地分成三部分。前后呼应的首段和末段以节奏感强烈的打击乐为主，并使用了少量的bass。值得一提的是打击乐的层次非常丰富，除了增添了质感以外，也颇有一种“前赴后继”之感，很容易让人联想到Nell所擅长的“人海战术”。中段是两种乐器的交替Solo，尽管并不显得很突出，但也振奋人心，姑且可以把它当作进军号吧！

虽然相比Sami、Lash、Sasha等女指挥官，Nell的BGM并不算很有特色，但振奋的感觉却与她在指导我们进行游戏时的亲切形成了较大的反差，体现了她在战场上强悍的一面；而通过BGM，我们也能寻觅到她作为长官的几分威严。（感谢陆基亚提供主题音乐点评）

翔武	这位读者，你妈妈那样做对你有好处的，初三努力一年考上好学校，放假再痛痛快快地玩。
雪人	学生当以学业为主，游戏方面就先忍一忍吧。

FWDS部分——运气也是一种实力！（上）

Nell一直以来都有相当不错的实力，不过有碍于1代和2代的系统所限，所以一直没能把实力完全的发挥出来。到了FWDS时代，随着双人战系统的引入，Nell终于可以更为自如地发挥自己非同寻常的好运气。虽然我们不过分提倡这种战术（因为偶然性太大了），但另一方面，我们也不能忽视它应有的威力。我们谨以FWDS平台为例，来分析Nell这种独特的战术，读者可以举一反三，应用到AW2中。



首先还是分析一下Nell的基本能力。她任何部队能力都很平均，但却能造成一定的幸运伤害，如果发动了特技后则更为可观。这个幸运伤害对于每个部队来说都是均等的，一个步兵和一架轰炸机造成的幸运伤害范围是相同的。所以，对于Nell来说，要最大程度地发挥幸运伤害的效果，生产22个步兵肯定要比生产1架轰炸机合算的多。那么，我们姑且可以认为Nell的部队也是得到了部分加强，越是价格低廉的部队，对于Nell来说就越合算。另一方面，幸运伤害是无视攻击对象的，因此就造成了一个有趣的现象——蚂蚁也能啃大象，对付对方造价昂贵的高级兵种，其实只需要那些最基本的步兵就足够了，想想用一个步兵打掉对方重坦克1HP就已经是赚到了，如果幸运伤害较高那更是美不堪言。当然前提是要有一定程度的运气。

Nell的能力特点并不难理解，接下来谈一下她主要采用的战术。她的主力构成是步兵和侦察车，前者造价低廉，便于批量生产，由于可攻击的单位数量很多，所以能保证幸运伤害的发挥；后者造价虽然略高，但有重要的侦察任务，并且由于超高的移动力，在数量达到一定规模时也是可以造成可观的幸运伤害的。这两种部队的共性就是攻击力低，但造价也极其便宜，用来打击对方的高级兵种是最适合不过了。除了这两种主力部队外，Nell还需要少量高级兵种辅助，主要是轰炸机、新型坦克、巨型坦克、火箭炮、战斗机之类。它们的任务是来打击步兵和侦察车力所不能及的部分，况且由于主力构成都是一些便宜的部队，所以能保证有足够的资金来生产它们。最后，鉴于步兵较低的移动力，所以运输车、运输直升机、修理船三种运输单位也是少不了的。

虽然Nell的部队构成比较畸形，没有中级兵种的过渡，不过实际上这并没有什么问题。步兵和侦察车这样的低级兵种对付对方的低、高级兵种都毫不落下风，唯一就是对付以轻坦克、武装直升机为主的中级兵种有些吃力，因为它们之间差价不算大，幸运伤害的效果不够显著。这时候Nell那些高级兵种的作用就发挥出来了。新型坦克、轰炸机这些东西对付中级兵种的效果有多么好，相信也不用我来多说。不过这些高级兵种一般都是重点保护对象，轻易不要让它们陷入地方的炮火包围的，反倒是用一群步兵或者侦察车慢慢啃死对方的高级兵种，更是一件惬意的事情。

响鼓仍需重锤，虽然Nell本身能力已经不俗，但更需要来自队友的协助，FWDS的双人战系统可谓恰到好处。Nell的缺点在于步兵移动力太低，在1回合内很难集中攻击，这就无形中降低了幸运伤害的效果；侦察车虽然移动力不错，但由于价格原因不可能像步兵那样大批量生产，更不适合用来当作炮灰去赌可有可无的幸运伤害。但这些问题是可以很好地被另一名指挥官所弥补的，那么我们就来看看Nell可以和哪些指挥官配合打出来漂亮的组合吧！

首先就是Nell的得意门生Andy。他的super power对于Nell来说是绝好的支持，不仅增加全部队移动力，还能治疗受伤的部队。这样一方面能让Nell更好的把部队集中起来一次投入攻击，另外那些受伤的部队得到治疗后也能发挥可观的幸运伤害——因为幸运伤害是与部队HP多少息息相关的。当他们的能量槽集满后，

林东江 请把GBA移植进DG细胞，让他进化为NDS吧。
读者资料 男，18岁，北京八达岭科教园区祥云东路1号北科院闻法学院05级法律事务2班，102100

让Andy先动，治疗部队之余，把步兵、侦察车等单位移动到一个良好的位置，便于Nell接下来

漂漂亮亮地利用它们进行一次歼灭战。Andy所配备的force也有一定讲究，由于他的任务主要是利用特技治疗部队，所以推荐配置直接防御2、间接防御2/直接防御、支援防御、能量星，这样就是牢不可破的铁板一块了，经过治疗后战斗效率非常高！另外的人选就是Adder/Koal，他们都有增加全军移动力的特技，所以能够很好地帮助Nell调动部队，而他们区区5星的能量槽也为发动TAG BREAK带来了无穷便利。装备的force和Andy也差不多，只需要把间接防御2/直接防御这个force换成修理2，这样能多多少少恢复一些部队的HP，弥补他们治疗能力的不足。从基本战术上来说，他们三人都是没有显著区别的。以上的组合思路非常明确，Nell作为主战力量，而另一名指挥官作为板凳来提供移动力支援，等待发动TAG BREAK后再进行扫荡。Nell的force推荐使用支援防御、幸运、能量星，剩下一个根据具体情况，平原移动、森林移动、修理2、直接防御2都可以考虑，前两者显然是为了侦察车而服务，后两者的作用也实在没必要赘述了。虽然视野2的force也很有用，但由于Nell的主力构成之一就是侦察车，所以不必在视野问题上过度发愁了！

除了以上三人外，还有一些指挥官也能很好的和Nell成为搭档，比如Sami、Colin等人。这些组合的打法有一定区别，我们留到下期再作介绍，谢谢读者朋友的支持！

新兵种畅想

AW系列虽然在系统上非常完善，但也实在太朴素了，让人总有意犹未尽的感觉。那么我们就来发挥自己的创造力，构思一下AW中的新要素吧！这次我们先谈谈两个新兵种。

首先就是狙击手，他的特点是对士兵和直升机系部队杀伤力较强，对其余部队的效果很低；攻击方式是间接攻击，射程可达3～5格，视野同样能有5格之多，占据山地后就能达到惊人的8格。不过相应的造价也就昂贵一些，需要5000G。

名称： 狙击手	**生产价格：** 5000G
射程： 3～5	**主炮：** 狙击步枪
弹数： 9	**副炮：** 无
视野： 5	**移动力：** 2
移动类型： 重装	**燃料：** 50

他的作用主要是用来狙杀士兵，尤其是能方便解决正在占领据点的士兵，解决燃眉之急；此外鉴于武装直升机的嚣张，他也能起到一些遏制作用。狙击手属于士兵系部队，又是间接攻击，因此他的出现等于是加强了Sami和Grit的实力。

名称： 修理兵	**生产价格：** 4000G
射程： 无	**主炮：** 无
弹数： 无	**副炮：** 无
视野： 5	**移动力：** 2
移动类型： 重装	**燃料：** 99

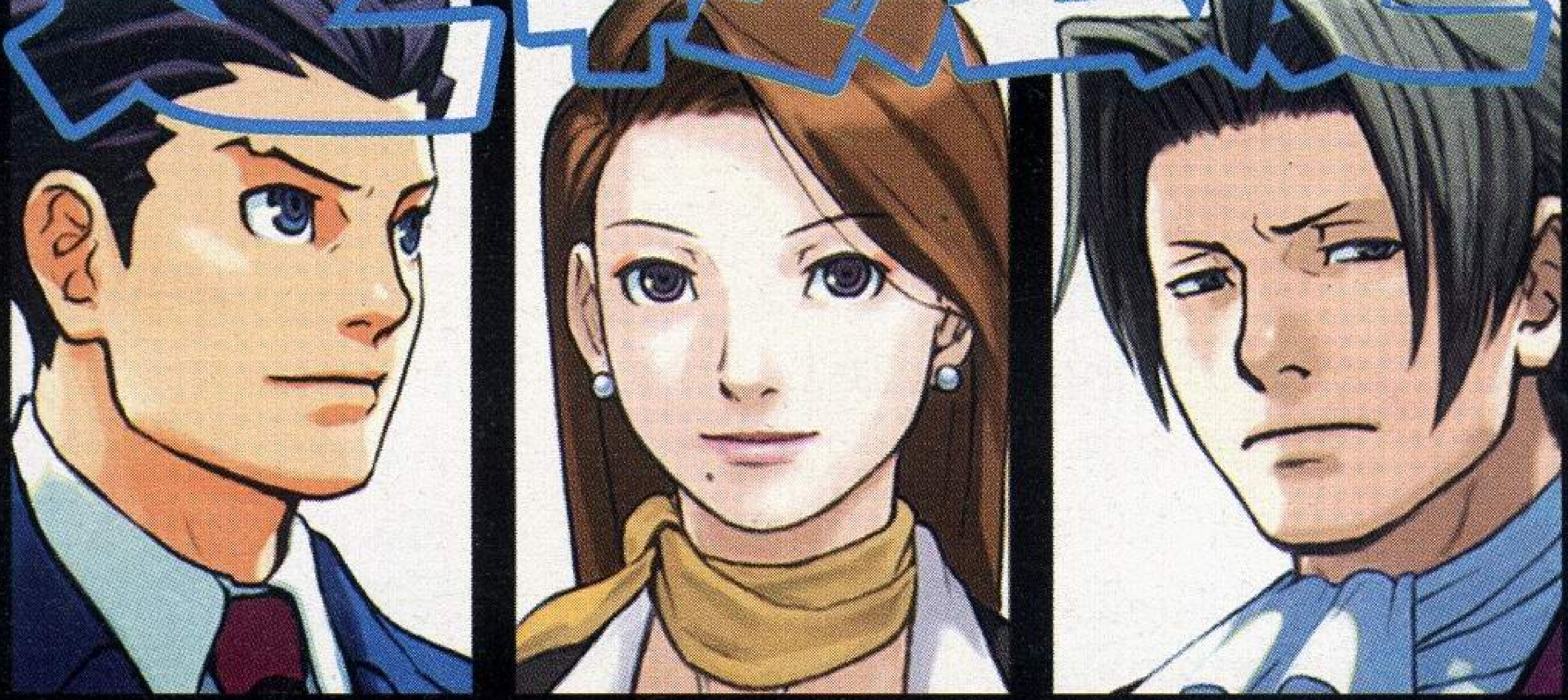
另一个部队是修理兵，他能够像修理船一样恢复邻近单位1HP，但没有任何攻击能力。另外，考虑到Andy的能力不足，所以设定Andy在使用修理船或者修理兵时，多出一个“大修理”的指令，可以一次回复2点HP；当然，如果想节省资金，还是可以选择原本的“修理”指令，只回复1点HP。由于修理兵同样隶属士兵系部队，所以那些基本的占领、启动导弹等指令还是可用的。

翔武	进化后再自我分裂，这样就能有很多台了。
天意	两个DG细胞中毒者……

逆转法庭

每作必有的双叶社的《真相解明》如期发售了，不过随着《逆转4》的开发步入正轨，巧舟于近日关闭了个人官方BLOG。本期恢复逆转人物辞典的连载，还有就是接着再呈现一些被称为逆转秘藏的人设草图原案。

文/逆转ACE站
责编/暗凌



情报第一线

官方攻略本发售

随着《复苏的逆转》发售接近尾声，每作都必有的来自双叶社的《真相解明》官方攻略本也于本月正式发卖了，同前三作一样，官方攻略本中都包含了更多未对外公开过的珍贵资料以及秘藏设定等，对于逆转迷们来说，其收藏和实用价值都是极大的。本次攻略本全书共有208页，为系列之最，采用A5纸张，售价为1365日元，约合95元人民币左右。而本书的内容除了攻略方面的全五话侦探、法庭阶段攻略指导以及完全流程图外，还包括了系列最终人物关系图的彻底解析，这是官方第一次公开制作的全系列人物关系图，将关系错综复杂的人物关系以权威的方式呈现给大家，另外当然还包括关于第五话中新角色的诞生秘话以及一些未发表的设计草案秘藏设定等。

出版	双叶社
发售日	2005年11月4日
售价	1365日元
书号	ISBN 4-575-16446-1
页码	A5纸张208页

人物辞典

暂停了一段时间“逆转人物辞典”也随着复苏新剧情的登场又再次回归我们的栏目了，从本期开始我们将继续将那八位新加入的登场人物收录进辞典中。

宝月茜　ほうづきあかね

16岁　学生

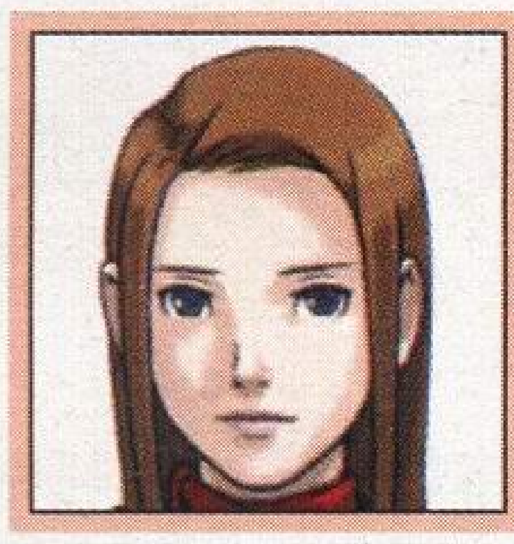
性格开朗活泼就读高中的小茜是以成为科学搜查官为目标的可爱少女，她戴着时髦的太阳镜，背着装满化学药品的小包，取代真宵成为《复苏的逆转》中在侦探和法庭过程中协助成步堂的关键人物。天真的小茜非常惹人喜爱，是个为了追求科学真理积极向上的人，无论是什么事情她都会几近固执地以科学的标准去看待。尽管表面上不喜欢现在的姐姐，但心里还是很在乎她的，为了能让姐姐辩护成功而想去拜求千寻律师，未料千寻已不在人世，不得不恳求荒

计磊	科室也有人要买PSP了，人家都是30多的人，看来PSP真是大小通吃呀！
读者资料	男，20岁，上海宝山区长江西路1999号仁和医院检验科，200431

废工作数月几乎没心思为人辩护的成步堂。而正是小茜的真诚打动了成步堂，唤醒他消沉已久的律师之魂，从而拉开了逆转的复苏。

小茜外形上的最大特点是与真宵的相貌极为相似，但两人却是截然相反的类型，虽然都是大大咧咧并偶尔犯迷糊，但小茜的思维更为超前和活跃，着装也更时髦，最重要的是她有着严谨的科学观，与灵媒继承人真宵拥有在本质上相悖的意识流。对于身边发生的任何事情，小茜都会记在随身携带的小本子上，还自言自语地作一番科学推断和分析，尽管十有八九都没什么实质上的作用，但不可否认在侦探调查过程中，自封为科学搜查官并作为成步堂助手的她，以独特的“科学搜查”方式给予成步堂相当重要的帮助。而小茜最大的梦想就是成为一名优秀的科学搜查官，为了达成这个愿望，后来她还只身远赴欧洲留学。

小茜是单纯的，她单纯友善地对待身边每一个人，更是单纯地爱姐姐，她单纯地为了打倒凶犯而误杀对自己有救命之恩的罪门直斗，而更是绝对单纯地忘记了那个时候处于极度惊慌中的自己所做的一切……当最后一切谜底揭开时，当发现两年来自己对姐姐深深的误会时，她又单纯地像个孩子哭倒在姐姐的怀中。



宝月巴 ほうづきともえ

29岁 主席检察官 原刑警

外表庄重给人以威严感的高层人士，曾任地方警局的刑警，现任地方检察院的主席检察官，这就是小茜的姐姐宝月巴。她不仅是御剑的上司，而且在学生时代成绩优异的她还曾是千寻的学姐，不过在《复苏的逆转》中却成为检察院地下停车场凶杀案的嫌犯。尽管小茜竭力为她请律师辩护，但她却一反常态地拒绝，虽让人感觉到其中必有隐情，但她却只字不提，宁愿自己承担凶手的罪名。

在小茜看来，姐姐自从担任主席检察官后就性情大变，成为一个冷漠无情的人，面对妹妹的误会和不为人知的委屈，她依然默默地坚守秘密。那个秘密正是有关于两年前轰动一时的SL－9号事件的，一起本来可以很简单的凶案，却因为处理中的意外而变得复杂。小茜的误打误撞成为严徒用于要挟的把柄，她不得不屈从于严徒的摆布，违心地再造凶案现场来草草了结该案。SL－9号事件尽管解决，但真相却被隐瞒，此后宝月巴开始变得孤僻，为了顺从严徒而背叛身边的人，SL－9的疑云种种引来昔日同事的猜忌，更让自己曾经深爱的情人罪门恭介也离她远去。虽然她的仕途得益于严徒的提携，但充其量也只是严徒为了掌握权势的手段。严徒杀掉多田敷要她来收场，却因为意外而事情败露时，她为了保护妹妹只得去默默承受这一切……

所幸永不放弃的成步堂不顾她的反对，揭开了SL－9号事件的所有真相，她迎来的不仅有两年来所压抑的泪水，也有化解妹妹误会的姐妹情深的幸福泪水。当然，尽管最终不会以杀人罪被起诉，但等待她的仍将是以制造伪证为罪名的短暂铁窗生活。

市之谷响华 いちのたにきょうか

31岁 便当店老板 原刑警

穿着高雅的便当店老板市之谷响华也曾经是地方警察局的刑警，也参加了当时极为轰动的SL－9号事件，但却不明不白受到被解职的不公待遇，她深知宝月巴在该案的最后伪造证据并隐瞒了真相，因此她憎恨和厌恶宝月巴并从而憎恨所有的检察官。自从半年前有了一位在检察院地下停车场担任门卫的男友之后，她将生意做到了检察院里，她能做出24种不同的便当，并且都配有各具特色的名字，当然也不乏一些恶心之作。而她更喜欢在便当中添加一些恶心的脏东西用来报复那些自己讨厌的人，尤其是针对检察院的检察官们更是如此，因此她有着“毒呕女王”的称号。

其实卖便当只是市之谷用来掩人耳目的手段,真正目的是借机调查当年那起隐瞒了真相的SL－9号事件,并配合同样也在进行秘密调查的罪门恭介。市之谷最引以为豪的是强大的人脉关系网,她的交际能力相当强,因此很多事情办起来都极为便利,当然这也是因为她有非常多的男朋友,不过她真正深爱的只有罪门恭介一人,她会专门为罪门做出充满爱心的牛排便当。

其实从另一方面来看，她对宝月巴的痛恨不仅来自于工作方面，也多少有着个人感情的因素，她深爱罪门，罪门却与巴彼此相爱，但

王小骏	自从GBA离我而去之后，曾试过断绝与PG的关系，可是断了4期我后悔了，如今PG又让我燃起了买IDS的火花。
读者资料	男，18岁，贵州凯里市凯里一中理补1班，556000

巴最后却辜负甚至背叛罪门，如此复杂的三角关系引起了女人间某种独特的敌意。因此当她在地下停车场目击所谓“犯罪现场”时，毫不手软地以刑警和情敌的本能“逮捕”了自己痛恨的那个女人，由此也引起作为“复苏的逆转”的本案。

游戏事务所

复苏的逆转案件分析

●检察院地下停车场刑警被杀案

案件原述：在检察院和警察局进行年度颁奖和陈旧证据清理的当天，曾经负责过SL-9号事件的刑警多田敷道夫被害于地方检察院的地下停车场，尸体发现于御剑检察官的红色小车后箱中，目击者市之谷响华在现场逮捕的凶手正是检察院的主席检察官宝月巴，凶器是御剑车中的匕首。

事实：宝月巴并非杀害多田敷道夫的真凶，她是接到一直以来都摆布着自己的警察局长严徒海慈的命令后，被要求来帮其处理藏在御剑小车中的尸体，严徒表面上让在警局参加完颁奖大会的御剑回检察院帮他拿一样其他案件的证物回来，而实际却是借机使事先就藏好在御剑车中的多田敷道夫的尸体能不被人所发觉地运回检察院让宝月巴来接应，当然御剑对此是完全不知情的。当宝月巴看到尸体时，发现凶器是当年SL-9号事件的那把弹簧刀，她不愿意有任何SL-9号事件的旧物被别人注意，于是用自己的围巾包裹住那把刀并塞在汽车排气管位置的消音器处，然后用御剑车上的匕首再刺进尸体中。但不巧的是刺下那匕首时的情况正好被市之谷响华所看到，于是宝月巴被误认为是真凶而逮捕并作为嫌犯受审。两年以来一直为了包庇和保护妹妹宝月茜的她显然不可能将杀害多田敷道夫的真凶严徒海慈给供出来，于是只有选择自己默默承受这冤屈……，而实际上在检察院是并没有发生任何凶杀的。

●警察局证物存放室刑警被杀案

案件原述：就在检察院地下停车场多田敷道夫刑警被杀的同时，与该地相距30分钟车程的警察局里的证物存放室中也发生了一起凶杀案，而根据现场录像和出入记录得知死者居然也是多田敷道夫刑警，案发后尸体消失，嫌犯是警员原灰奖。

事实：这个所谓同一时间不同地点同一个

林乐浩	最近不知怎么回事，一天之内3盘卡同时掉档，不得不感慨：“D版掉档，掉的随时随地！”
读者资料	男，19岁，广东汕头澄海东里观一观南路1巷2号，515829

人被凶杀的离奇案子其实也不过是几个巧合罢了，案发当天是SL－9号案件证据将被销毁的最后一天，一直对于该案件耿耿于怀的被降职的罪门恭介其实这两年来都在暗中调查自己弟弟罪门直斗的真实死因，因为今天是唯一也是最后的机会取得当时案件的相关证据，于是他在早上就偷走了多田敷进入证物存放室的ID卡，准备趁下午全警局开颁奖大会时进去偷出证据。不过罪门没想到的是上午多田敷在发现自己的ID卡不在后就已经去找了严徒局长，并在下午稍早的时候跟随严徒一同进入证物存放室，为了销毁当年相关证据的严徒在证物存放室内杀害了多田敷并销毁了相关表面上的证据，将尸体悄悄藏于御剑的车上后又找托词让御剑回检察院帮他拿东西，随即也命令宝月巴在检察院帮他处理解决尸体。当罪门恭介扮成多田敷的样子并用其ID卡进入证物存放室的时候，已经是多田敷被杀且相关证据都已不在的时候了，不巧的是负责搬动逮捕君吉祥物的原灰奖警员这时也进入了证物存放室，当他质问罪门所装扮的“多田敷”后，二人展开搏斗，但“多田敷”很轻易地就将原灰打昏后离开，因监控器记录下了原灰是当时唯一在案发现场的人的这个情形而被当作了嫌犯。

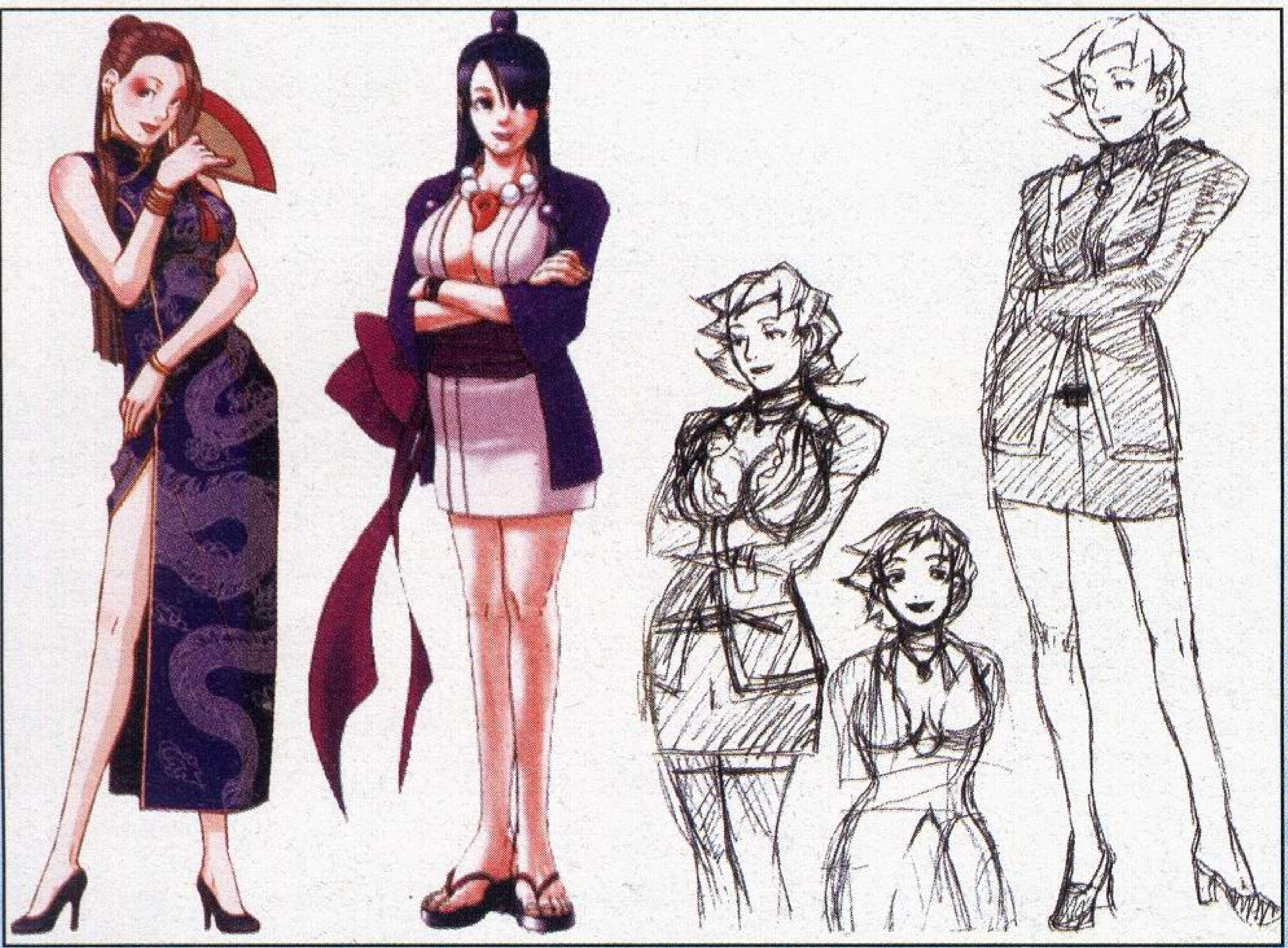
人设秘藏

以前我们曾经介绍过成步堂、真宵和御剑的人设秘藏草图，这次我们就为大家带来千寻老师的几张秘藏草图和从未公布的人设画面，这绝对都是之前没有见过的哟。

最吸引人眼球的恐怕还是千寻老师穿着旗袍手拿折扇表情妩媚的第一张吧，平时我们只见过那身标准职业装的千寻，而这张一直都未公布的人设图却展现出千寻在工作之余性感开放的另一面，更显韵味十足，难怪千寻老师被公认为是逆转系列中最有魅力的女性角色和最有代表性的御姐形象。

第二张乍一看是不是很眼熟呢？仔细瞧了，这可不是真宵哦，而是我们的千寻老师哟，别忘了老师以前本来就应该是仓院家的接班人，但却不愿意卷入绫里家家元的斗争而远离灵媒从事起法律工作了，不知道在巧舟的原设中千寻本来就是具有灵媒能力的呢？其实用这张图片来YY一下自己心中作为灵媒师的千寻倒还是不错。

第三张则是千寻老师的人设原稿，是不是感觉和现在的差很多呢，除了那身职业装和下腭那颗经典的美人痣外，几乎没有与现在的形象所相近的地方了吧，特别是头型和发色的改动相当大，不过这个草图显得更为洋气和时髦，但缺乏一定的沉稳感，不够庄重。但就算草图是这样，也还是让人想不清楚为什么巧舟最后会选择一个与侦探神宫寺三郎中的礼子那样相似的人设决定案呢。



高超	我买了PSP卖了NDS，我不后悔，因为我找到了真正适合我的掌机。
读者资料	男，17岁，云南宜良县宜良一中高181班，652100

齿轮卡组介绍

自从OCG开始实施禁止卡规则后，首当其冲被关入小黑屋的就是那些“大规模杀伤性武器”。闪电和羽毛扫可以算是雷打不动的无期徒刑，黑洞圣防也是轮流出来放风。在这种环境之下，一种新的战术思路开始流行。这种战术的思路说起来很简单，就是“既然大规模破坏的东西少了，那么就增加小型杀伤，争取一换一的破坏对方。”这种战术就是“除去型”战术，即用诸如炸裂装甲啊，奈落落穴等等破坏怪物的卡片，破坏对方的怪物，将战斗拖入你死我活的消耗战、持久战中，并最终依靠自身的优势获得最后的胜利。而这种战术中的典范和佼佼者，就是被认为是现阶段OCG势力颇强卡组之一的“齿轮卡组”。

不是核心的核心卡：

グリーン・ガジェット

グリーン・ガジェット/绿齿轮：地属性4星机械族效果怪物。攻击力1400 守备力600 效果:这张卡召唤、特殊召唤成功时，从卡组选一只红齿轮加入手卡。

レッド・ガジェット

レッド・ガジェット/红齿轮:地属性4星机械族效果怪物。攻击力1300 守备力1500 效果:这张卡召唤、特殊召唤成功时，从卡组选一只黄齿轮加入手卡。

イエロー・ガジェット

イエロー・ガジェット/黄齿轮：地属性4星机械族效果怪物。攻击力1200 守备力1200 效果：这张卡召唤、特殊召唤成功时,从卡组选一只绿齿轮加入手卡。

—— 卡组构成 ——

既然有了以上的思路，齿轮卡组的组法也并不复杂。下面是一个参考卡组：（按第一年限制卡表）

怪物卡16枚：1152 サイバー・ドラゴン×3 、0787 魔导战士 ブレイカー、0792 同族感染ウイルス、1150 ドリルロイド、0820异次元の女战士、1032 グリーン・ガジェット×3、1034レッド・ガジェット×3、1035イエロー・ガジェット×3

魔法卡13枚：0370 天使の施し、0387 强欲な壶、0428 强夺、0431 いたずら好きな双子恶魔、0436 サイクロン、0474 抹杀の使徒、0477 早すぎた埋葬、0556 リミッター解除×3、0914 地碎き×2、0964シールドクラッシュ

陷阱卡11枚：0497 リビングデッドの呼び声、0300 万能地雷グレイモヤ、0380 落とし穴、0421圣なるバリアーミラーフォースー、0503 破坏轮、0574 激流葬、0686 奈落の落とし穴×2、0742 サンダー・ブレイク、0849炸裂装甲×2

怪物选择中，齿轮（ガジェット）3套自然是没的说了。サイバー・ドラゴン则是均卡之新宠,在许多卡组内都可以占有一席之地，放在

郭海子	天气凉了，请各位小编与玩家注重身体健康。同志们，身体健康是游戏的本钱啊。
读者资料	男，17岁，广东省汕头市澄海曲东里镇东栅街29号，515829

リミッター解除

这里不仅可以弥补齿轮们攻击力不足的弱点，而且其机械的种族也和限制解除能配合卡之前有着良好的相性。魔导战士 ブレイカ—，同族感染ウイルス，异次元の女战士等算得上是最常用的怪物卡了，他们的好用程度想必不用在下说明。而且，对手一旦以行动限制卡封锁住我方的行动的时候（例如人造人索加封印陷阱等等），他们也担负着突围的重任务。ドリルロイド则是为了弥补齿轮卡组对防御怪除去能力相对不足的弱点，而且它同样也是机械属性的。（这里要提醒的是，GX游戏中，ドリルロイド的能力被大大的加强了，OCG正式规则中,被ドリルロイド攻击的怪物虽然不进行战斗伤害计算，但是一样要翻开确认，从而触发一些例如翻转效果一类的效果。）细心的朋友也许会发现，这个卡组的怪物只放了16张，比起一般的卡组来说略少。这正是由于齿轮卡组的特性所决定的，下面会详细说明。

魔法选择方面，除了强欲な壶这类标准配置之外，大量的都是怪物破坏效果的卡片。其中的数量和配置，也可以根据个人爱好及实际情况做出适当的调整。リミッタ—解除可以算得上是机械族最强的强化卡，在OCG中也算得上是爆发力数一数二的卡（正因为如此，所以在2005年9月1日限制中，限制解除重归限制卡行列）。这个卡组的怪以机械族为主，配合其正合适。如果实战中觉得他的副效果比较不适应，或者因为限制卡表修改而被限制的话，可以替换掉一些。虽然GX中并没有收录“收缩”这张和齿轮卡组配合相当好的卡片，不过我们也可以选择以“突进”来替代。之所以没有使用常用的大岚是因为我们自己也需要大量的魔法陷阱卡辅助，大岚显然并不适合放入卡组。

陷阱卡选择方面，有2组卡是效果类似的，即落穴和奈落落穴，炸裂装甲和万能地雷，之所以选择了2+1的配置，主要是考虑到以下两点。一是虽然二者效果相近，而且就一般情况而言，奈落落穴和炸裂装甲要比落穴和万能地雷好用。但是考虑到某些特殊的情况，落穴和万能地雷也有它们所要发挥的价值。如万能地雷可以破坏某些不能成为陷阱卡效果对象的卡片；而落穴主要是可以例如番茄系怪物之类的攻击力在1000以上1500以下的常用怪物（小知识：番茄系怪物是指，以杀手番茄为代表的，被战斗破坏后可以特殊召唤满足条件的怪物的效果怪物）。第二个考虑就是天敌卡“扑灭的使徒”，炸裂装甲系和奈落落穴系都是在规定时机才能发动的陷阱卡，如果被“扑灭”，几乎就会被一锅端，所以适当的岔开配置，可以减少或者避免这种情况的发生。当然这种配置不过是一种参考,极端的甚至可以各下满3张。其余陷阱卡基本都是常用陷阱，就不多加说明了。

卡组变化：齿轮卡组的变化主要是针对对手卡组配置所做的破坏系卡变化。除了上面提到的，ハンマーシュート也是可以选择的破坏系魔法。另外，事实上齿轮很少依靠墓地的特殊召唤，早すぎた埋葬，リビングデッドの呼び声都是可以选择弃用的卡片，而且某种程度上来说，他们也会占一个宝贵的魔法陷阱区域。同样的道理，由于“除外型”卡组“不留活口”的作战思路，强夺也可以考虑弃用。去掉它们之后，可以适当地增加某些破坏系的卡。

サイバー・ドラゴン

—— 卡组分析 ——

齿轮卡组的优点：前面已经提到了，齿轮卡组的本质是“除去型”，所以其强大首先是基于“除去型”卡组本身的优势。虽然在卡片数量上基本只是做到一对一的交换，但是怪物卡的通常召唤毕竟是一回合一次,而陷阱魔法的设置和使用则无此限制。有过和“除去型”卡组交手经验的朋友都知道，自己场上几乎总是不留活口。而8000的LP，通常在直接攻击面前也挨不了几下。而齿轮,又恰恰是“除去型”卡组的最好配合者之一，这主要是因为齿轮的几个优势：第一，保持手牌数量，尤其是手牌中怪物数量的优势。除去型卡组的战斗，通常会被拖入到持久战和消耗战之中，这种战斗是最消耗手牌，尤其是手牌怪物的。而齿轮由于可以相互检索加入手牌，所以可以在被召唤出场战斗的同时，在手牌中保持有持续战斗的后备力量。虽然齿轮本身的战斗力不强，但是这个

翔武	感谢这位读者对我们和玩家的关心。天气凉了，貌似这里只有一个人不怕冷。
雪人	你小子不会想说世界上最不怕冷的生物果然是%#&……

弱点恰恰在“除去型”卡组中得到了很好的保护，正所谓扬长避短。试想进入消耗战后,一方的怪物不断消耗,而另一方由于是齿轮,得到源源不断的补充,其结果自然可想而知了。第二，除去型卡组由于要放大量的破坏系魔法陷阱，所以怪物卡和魔法陷阱卡的比例及平衡相当的微妙。怪物卡放少了,陷入消耗战以后即使成功地不断消耗对方的怪物卡,但是自己如果没有怪物卡给予对方切实的打击的话，一样无法取胜，甚至不少朋友大概有因为抽不到怪物,而被对手打空场活活郁闷死的经历吧,笔者身边就有这么一位……。

而放多了怪物卡又怕由于破坏系的卡不足而使怪物卡陷入苦战。而齿轮依靠其强大的检索能力，巧妙地回避了这个问题。抽到一张齿轮就几乎等于抽到了一整套的9张怪物卡,无形中等于增加了怪物卡的抽到几率,所以可以腾出空间给那些破坏系的魔法陷阱卡。而且在决斗的时候，由于齿轮都以效果加入手牌，使得抽卡的时候抽到魔法陷阱的机会大增。

优势卡组：齿轮卡组几乎可以压制绝大部分正攻卡组（指那些靠正面进攻取胜的卡组，以区别于阻碍对手进攻后自己以其他手段获胜的自闭卡组和追求以最快速度甚至是第一回合就取胜的FTK卡组），而且这种压倒性的优势很少以技术和卡组以外的因素为转移——说白了,就是运气的成分很少,除非手气实在太背。OCG界已经有了“齿轮卡组得冠军一定也不奇怪”之类的说法，足见其强大。

齿轮卡组的弱点：要说齿轮卡组最大的弱点，大概就是其应变能力了。齿轮卡组的战术非常的简单，也非常的单一。召唤齿轮，获得补充，然后靠魔法陷阱配合破坏对方的怪物，给齿轮制造攻击机会。这样的模式几乎是定死的，变化也往往只是根据对方的配置改变一下破坏系卡的配置。真正谈得上变化的，几乎没有。同时，由于大量的陷阱需要在对手主动攻击的情况下发挥威力——不只是炸裂系，落穴系也受一定影响。所以齿轮面对以自闭为代表的非攻击型卡组，其优势就受到很大的限制。为了克服这点，在SIDE DECK里可以选择放入冰帝メビウス，魔法效果の矢等卡，增强后场的破坏能力,同时可以选择放弃大部分的破坏类效果陷阱,而改放入王宫のお触れ限制对手的陷阱等等。尽管如此，齿轮面对自闭的不利还是相当的明显（相对于面对一般正攻型卡组）,GX也没有收录齿轮卡组常用的速战速决卡——血之代价，恐怕期待限制解除的爆发更为实际。另外，齿轮的本身战力不足是不争的事实，攻击力最强的绿齿轮不过1400，防御力最高的红齿轮也不过1500，所以齿轮卡组的主要破坏怪物能力，完全依赖那些魔法陷阱。如果对手是行动限制类卡组的话（比如下满3张王宫のお触れ），将会给齿轮卡组带来相当大的困难。好在GX没有收录限制魔法的黑炎龙系列，不然面对着魔法陷阱完全封印的情况，齿轮们再是源源不断，也不过是砧板上的肉而已。这种情况我们也只能期待魔导战士，同族感染病毒和异次元女战士可以杀出重围了。不过瑕不掩瑜，齿轮卡组的弱点虽然也被说了一通,不过它的优点足以掩盖这些弱点。比如应变不足，齿轮卡组在大多数时候根本不需要应变,而是对方必须针对齿轮做出自己的应变。自闭卡组本身也是天敌遍地，可以依靠SIDE DECK加以应对。至于行动限制类卡组是出了名的不稳定。以最为典型的黑炎龙为例，卡手或者在控场成功之前被干掉的情况比比皆是。

天敌卡组：其实从前面的弱点中就可以看出齿轮卡组的几大天敌了。在这些天敌中,黑炎龙在GX中又完全没有收录。另外还必须提到的是帝卡组,由于X帝们（雷帝ザボルグ、冰帝メビウス、炎帝テスタロス、地帝グランマーグ）兼有控场能力和凌驾于齿轮之上的攻击力。尤其是冰帝メビウス更是对齿轮卡组打击甚大，帝卡组经常会放有诸如メタル・リフレクト・スライム之类令齿轮头疼的防御型怪,所以也被列在齿轮的天敌之中——事实上,帝卡组本来就是很多卡组的天敌,就好像齿轮卡组几乎是所有正攻类卡组的天敌一样——不过同样的,GX中没有收录帝卡组的一些主力辅助卡,如洗脑,交叉的灵魂等等,同样受到一定程度的削弱。

仉礼俊　PS2只能陪我两天，PSP却天天在我身边。
读者资料　男，23岁，上海市虹口区临潼路57号，200082

论M&W与OCG规则之差异

OCG可以算是将高桥和希老师在《游戏王》中所创造的卡片战斗——M&W——“实体化”的结果，无论是规则，怪物，甚至是基本思路，都以M&W为其基础。但是毕竟在漫画当中，表现力和“热血”是第一的，而卡片游戏最为注重的平衡性，严谨性等等则为其次。所以在实际操作中，OCG的规则和原作规则有着不少差异，而这些差异往往令很多看了原作而想要投身到OCG中，或者是玩OCG规则的游戏的朋友感觉到迷惑和不适应。常常有朋友问：“这个卡怎么用的啊,怎么和漫画里讲的不一样？”等等。下面就简单地说明一下两者的一些大的差异。

从M&W到OCG，第一步就是很多卡片的效果做出了调整。这种调整的原因有很多，总的来讲就是为了要适应OCG这个环境。毕竟漫画里的选手都很“老实”，现实中的OCG玩家可不少都是人精，想糊弄过去可没那么容易。调整的主要目的之一是平衡度。毕竟在原作中为了足够的“华丽”或者体现反面人物的强大，有些卡片的效果设定过于强大。如果直接搬到OCG中使用，肯定会破坏卡片游戏视之为生命的平衡度。这点上最为典型的就是原作中逆转卡之一的“天降的宝札”，OCG中将效果调整后，几乎就可以排入鸡肋，啊不，大概直接是骨头的行列了……再者是效果的规范化，毕竟OCG的效果是要一条条写清楚在卡上，处理的时候也要遵循严格的规则，一些摸棱两可的效果就必须修改一下，以符合卡片游戏的要求。

在基本规则上也有不少的改动，最明显的莫过于LP，原作的LP为4000（起初为2000，不过那个规则和现在通行的OCG规则相距甚远),而OCG则为8000。两者都有自身的考虑。原作LP少，可以使决斗更加紧张刺激，而且从偷懒的角度算，设计一个4000LP的战斗显然要轻松不少。而OCG为了保证平衡性和减少偶然性，8000这个数字也比较合适。

在卡片的使用上，原作的怪物卡在召唤的时候，不论是攻击还是防御表示，都必须正面表示。而OCG中如果要防御表示通常召唤怪物，则必须背面表示出场（排除其他效果影响的情况下），这样的处理一方面加强了战斗的未知性，另一方面也使得OCG中诞生了一种原作中所没有的效果类型——翻转效果。而魔法方面的差异就更大了，原作的魔法卡规定了，手牌中的魔法卡可以在自己回合打出，而且是任何时候，不限于主流程；而覆盖在场上的魔法卡则可在任何时机使用。从这点上来看，原作的魔法卡更接近于OCG中的速攻魔法。OCG出于平衡的考虑，只规定速攻魔法可以有以上的使用方法，毕竟有些魔法卡的效果实在太过霸道。

还有很重要的一点，那就是“破坏”和“无效”的关系，原作中破坏和无效基本是等价的。破坏了卡片也等于无效了它的效果。比如在决斗都市篇中，游戏、海马、城之内和马力古四人混战决定半决赛对阵。此战中，游戏的“暗黑魔族”攻击，马力古以“圣防护罩”对抗，游戏使用“陷阱拆除”，破坏了“圣防护罩”，使攻击成功。先不谈咒文速度的问题——原作中无此概念，就连连锁的概念也相当的模糊。“陷阱拆除”在原作的效果是“正面表示的一张陷阱卡破坏”，仅此而已。放到OCG中,这样的效果只能够拆拆永续陷阱用，因为OCG中，“破坏卡片”不等于无效其效果，必须如“盗贼七道具”这样写明了“发动/效果无效”的，才能够切实阻止效果的处理。这点也是新玩OCG的朋友经常弄错的。

篇幅所限，还有很多小的问题不能细谈，主要是为了告诉那些看了原作加入到OCG队伍中来的朋友们,区别一下规则。其实《游戏王》的漫画，以及现在正在放映的《游戏王GX》与OCG的关系，就好像看足球赛和看《队长翼》那样，原作不是“毒害新人”的毒药，对于新人，他应该是激发兴趣和引入门的“朋友”，很多问题，换一个角度来看，就会完全不同了。

徐万苏	要中考了，要和心爱的GBA告别一段时间，全身心准备迎战中考，我会给它一记漂亮的必杀。
读者资料	男，14岁，昆明市东风西路488号5幢204号，650031

洛克小队

文/NW旅团 hwz1015 责编/暗凌

网络新世纪——洛克人EXE

WWW组织消失以后，世界恢复了和平，人们开始意识到网络对战的重要性，废除了禁止网络对战的法律规定，并开办世界性的比赛用来提高全民网络对战技术，热斗自然也会加入。与此同时，在一个天文观测所里，研究人员发现了一颗正在向地球接近的行星，所长下令召集各地研究人员协助调查，连热斗的父亲也在内，经调查认定这颗小行星会在几个月后撞击地球，为了避免此情况，光佑一朗提议使用激光武器消灭小行星，其中一个叫做利卡尔的人对这个方案表示赞同，于是两人便开始了武器的研究。热斗参加比赛的途中遇到了神秘领航员激光人，从他那里得知了星云组织的存在，这是个新的网络犯罪团伙，他们在各地进行破坏，而且还攻击其他的领航员，但目前还不清楚他们的目的。在激光作战的最后关头，光佑一朗说出了自己对利卡尔身份的怀疑，利卡尔也不想隐瞒什么，他正是星云组织的首领，他的目的是创造一个邪恶的网络世界（又一个疯子……），为了这个目的，他必须破坏掉那个干扰计划的行星。结局自然不用说，行星离开了地球的轨道，利卡尔也将遭到逮捕，但是他不愿意被抓，纵然从天文观测所的顶楼跳了下去……

迪欧

操纵小行星撞击地球的幕后人物，一个来自于其他星球的巨型领航员，他的目的和利卡尔正好相反，是为了消除邪恶而来到地球的，通过他的观察，发现大量的邪恶能量就是来自于人类，于是打算利用行星撞击地球来消灭人类，但最终被洛克人的正义感打动，决定推迟撞击时间，并声称下次再来到地球时还会进行观察，这也许是几十年，甚至是几世纪以后，希望那时候人类会有所改变吧。

灵魂共鸣

洛克人身上搭载的新系统，通过与其他领航员产生心灵同步后，双方就会获得共鸣，而洛克人将得到对方的一部分能力。游戏中的灵魂共鸣成为了一大亮点，通过不同灵魂的组合，战术也随之改变，每个魂的能力都不同，使玩家们的芯片的组合更加专业化，连对战时也产生了很大的影响，例如检索魂的芯片抽取系统以及数字魂的10张芯片选择，都是对战中的常见战术。

邓寿鹏	玩游戏时细心一点，一定会有意外的发现。
读者资料	男，15岁，广东韶关大塘路新韶派出所宿舍602室，512000

黑暗芯片

一个能够使领航员发挥强大力量的神秘芯片，在得到力量的同时也将被其控制，成为邪恶的领航员。从它的作用上看就知道是星云组织制造的产物，EXE5里面就出现了利卡尔的黑暗芯片工厂，但在4代时还是个谜。洛克人与阴影人一战中获得了黑暗芯片的力量，从此洛克人黑暗的一面渐渐出现在了玩家眼前，在游戏中，黑暗芯片是一种让人感到头疼的东西，虽然拥有强大的攻击力，但却会使洛克人的最大HP降低，所以很多玩家都刻意的疏远它，这种情况在EXE5时获得了改善。

反乱猎人——洛克人X

《洛克人》系列的第2弹作品，原本只在GB系列主机上出过两部作品，但现在CAPCOM决定将它移植到PSP上，相信会有更多的新玩家会认识这部作品。X系列相比远祖《洛克人》系列说有了很明显的变化，首先是动作上的快感，加入了冲刺与攀墙的能力，光这两点就已经足够吸引那些ACT爱好者了。游戏中还存在着大量隐藏要素，除了远祖系列保留下来的E罐外，还有HP上限的红心，各种装甲零件等等。游戏最大的亮点应该是双主角的设定，除了原本的X以外，还增加了新的机器人ZERO，他不像X那样纯粹利用炮来攻击，而是擅长近身格斗战，这使游戏产生了不同的两种玩法。

X系列的剧情设置在了远祖洛克人系列的100年后，这个时代已经成为了机器人的世界，他们能像人类一样思考问题，并且和人类一同生活。但机器毕竟是机器，失控的情况时有发生，机器人失控时会对人类产生威胁，这种机器人被称为异常者。有了异常者就自然有对付他们的方法，一个叫做反乱猎人的组织诞生了，他们是由一群优秀的战斗机器人组成的部队，主角X就是这个组织的成员。一天，一个叫做西格玛的反乱猎人突然向人类举起了反旗，宣布要摆脱人类的统治，创建机器人的时代，并成为世界的统治者，从此反乱猎人组织与西格玛的战斗拉开了序幕。

X

B级反乱猎人，现任第17部队队长，他的一开始身份充满谜团，实际上他是由莱特博士制造的洛克人强化型或者说是改造型，X拥有自我决断能力，所以当他决定攻击人类时，几乎没人能阻止他，为了防止这种情况的发生，莱特博士决定对其进行改造，但是经过计算，改造时间需要将近30年的时间，已经是白发老人的他知道自己没有这个时间，所以将X封存了起来，由电脑进行测试，当确定他不再具有危险性时再做决定。后来X被凯因博士发现，将其修复后将X安排到了反乱猎人第17部队，大概是因为X不喜欢战斗的缘故，战斗能力被判定为B，但很多人都说他是超越特A级的战士。

VAVA

原本和X同一部队的特A级战士，后来因为发生故障，加入了西格玛的反叛部队，在游戏中多次出现，是个阴魂不散的家伙，原本以为他已经消失，但X系列的最新作X8种他又再次复出了，而且这次PSP版的X1追加了他的故事，并且可以选择他进行游戏，看来此人在X系列还是有一定地位的。

西格玛

凯因博士仿造X的构造做出的机器人，原本是第17部队队长，也是特A级战士，在ZERO还是邪恶机器人时与之交战过，战斗异常激烈，最终将ZERO头部的晶片打碎而获得了胜利，ZERO从此以后恢复了正常，并且进入了反乱猎人组织。而西格玛则受到了ZERO病毒的感染，思考方式开始发生异常，认为人类是应该被消灭的对象，他召集了很多反乱猎人中的强者，这些人大部分都是队长级的人物，开始统治世界的活动。

ZERO

神秘的红色机器人，特A级反乱猎人，第0号部队队长，拥有超强的战斗能力。他是威利博士的最后杰作，并且搭载着新型的ZERO病毒，威利博士在有生之年没能统治世界，这病毒大概就是他的报复手段吧。因为发生某个事件之后发生异常，ZERO原本的邪恶心理全然消失，变成了一位正义人士，并且加入了反乱猎人组织，和X成为了朋友，这真是天大讽刺，如果威利博士还活着，当他知道自己的最高杰作与莱特博士的机器人成为朋友后会怎么想呢……

肖瑞施	我说我很帅，镜子碎了；我说我老实，上帝哭了；我说我要NDS，雪人化了。
读者资料	男，15岁，湖南长沙市长沙县财政局龚小燕转，410100

阳光迷城

文/nakazawa 责编/暗凌

攻击系统

在一般的A·RPG游戏中，就算基本系统再怎么改进，攻击系统也不会有大的变动，而《我们的太阳》系列却是个例外，其攻击系统从一代到三代处于一个变化的过程中，从最初的完全依赖太阳枪到二代以传统冷兵器和魔法运用为主，进而再到三代的太阳枪与传统武器相协调，每一代作品都要以不同的攻击方式去进行游戏，下面就让我们来逐一回顾和评析吧。

《我们的太阳》

攻击武器：太阳枪（配合属性透镜）

攻击方式：射击（3种）

首作最突出的是阳光游戏的概念，因此太阳枪是贯穿游戏始终的唯一武器，基本上所有的攻击都是通过太阳枪射击来完成的，这是使本作不同于其他A·RPG游戏的特点之一。为了使太阳枪的攻击充满变化，并配合RPG游戏中比较关键的属性要素而设定了透镜这一概念，通过透镜来实现不同属性的攻击。

所谓透镜就是在太阳光发射器上的一种特别装置，太阳光弹的发射必然要经过透镜的光能转换，不同透镜决定太阳光弹的属性，并以此来影响对拥有不同属性敌人的攻击效果，比如光、火、冰、大地等等，根据属性相克的关系选择合适的属性攻击也是制敌取胜的关键。太阳枪的攻击属性不仅影响战斗效果，还决定着游戏中谜题的处理，某些关键谜题都需要特定的属性才能正确解决。

1、普通攻击：B键发动的最普通最常用的太阳光弹的攻击，射程长，能够打击到较远距离的敌人，缺点是威力不大，不过可以使一些敌人麻痹。

2、面攻击：长按B键不放的攻击方式，威力相当大，常用于近身战，当然耗能也相对普通攻击大，最适合于在敌人背后偷袭时使用。

3、特殊攻击：按L键发动的附加弹的特殊攻击，威力极大，但同时耗能也相当大，一般多用于BOSS战。

《续·我们的太阳》

攻击武器：太阳枪（无透镜）、剑、长枪、锤

攻击方式：射击、斩、突、叩、魔法、赤手空拳

前作过分依赖于太阳枪的游戏方式尽管很新颖，但也遭到了不少业内人士和玩家们的批评，毕竟这样的攻击方式太过单调，玩久了难免让人产生乏味感，为了丰富攻击手段，续作在一开始就设定了太阳枪被夺走的剧情来迎合新武器的登场。

所谓新武器其实就是RPG游戏中常见的剑、长枪、锤等冷兵器，该设定的加入不仅为本游戏创造了更多更丰富的攻击手段，并且融入使武器

刘茨溥	不管身在何处，不管生活是否艰苦，对《掌机迷》和掌机的热爱永远不变。
读者资料	男，17岁，国防科技大学3号院九院三大队三队，410072

提升等级的要素，随着敌人的增强，追求更强力和豪华的武器也成为游戏的乐趣之一。本作新增的几种武器特点各异，也让游戏在谜题设置上有更宽广的发挥空间，游戏后期对付不同的敌人需要用不同的武器去解决，大大增强了对这些传统武器的依赖性，反而让系列原本主打的太阳枪成为鸡肋。当然，在不装备任何武器时，赤手空拳也是本作攻击方式的一种，但是攻击力显然不会很高。

另外本作加入了魔法技能，失去太阳枪后的能量值变相成为MP值，得以继续维持对阳光的需求性，这些魔法技能相比四大新武器更为丰富，由于没有属性透镜的支持，于是游戏又设定为让魔法属性来配合武器的使用，总之本作是系列中攻击运用手段最为丰富、技巧性体现得最为淋漓尽致的一作。

1、射击：作为太阳少年象征的专用武器在游戏前部分被夺走，最后阶段被找回已形同鸡肋，除了偶尔在一些谜题使用，或对特殊敌人的远距离攻击外，其他方面相比传统武器无任何优势，也没有透镜的设定来改变攻击属性，并且还很耗费能量值，在本作中将能量值用于魔法才是最实惠的运用。在游戏后期控制暗黑少年萨巴塔为主角时，将只能使用与太阳枪用法相同的暗黑枪，另外因为与洛克人系列的联动也还特别加入了功效类似的洛克炮。

2、斩：使用剑来进行攻击的斩是本作中最普遍的攻击方式，这也是玩家们在各类游戏中最熟悉的攻击方式，攻击力一般，但速度特别快，上手度相对太阳枪来说要高得多。剑和其他武器配合各类月光魔法来使用后就能具备相应的属性攻击。

3、突：长枪的突击，攻击距离为2，不适合近身作战，攻击力和速度都是中等水平，基本上还是多用于一些机关的开启和解谜。

4、叩：锤和斧类的叩击，攻击威力大，缺点是速度比较慢，同样不适合于近身作战，但在对付移动缓慢、HP较高的敌人时还是有一定优势，同时其也是机关开启所需要用到的必要武器。

5、魔法：在太阳枪作用不明显时，本作中魔法成为了能量消耗的主要方式，也是配合武器攻击的辅助者，基本上分为月光魔法、太阳魔法和暗黑魔法三大类。月光魔法为辅助类魔法，共八种，以使用持续度来消耗能量值，基本上多为属性附加、状态转换以及太阳光的召唤，当武器附加了属性后都将拥有更多特殊的能力；太阳魔法则具有一定的攻击性和实用性，并且其发动是不依赖于能量值而是由当时的太阳光强度来决定，包括有让敌人行动不能、快速移动、催生植物以及施放爆弹等；最有意思的还是暗黑魔法，这是只有当加戈转换为暗黑状态后才能使用的，其既有辅助回复性如在棺材中睡觉来回复能量值，而又有状态性如变身为老鼠或蝙蝠并以此来通过某些特定的地形或区域，当然也有攻击性的如吸血攻击，可惜此招对BOSS级敌人无效。另外就是暗黑少年萨巴塔同样也具有其专用的魔法，可惜种类太少只有两种，而且在实际功能上其实也还是属于加戈具备的魔法。

全系列魔物图鉴

No.07-10 クロロホルルン、モエルルン、ヒエルルン、キエルルン				
	クロロホルルン	モエルルン	ヒエルルン	キエルルン
HP、麻痹HP	无			
弱属性	光属性	冰属性	火属性	光属性
强属性	暗属性	火属性	冰属性	暗属性
攻击方式	吸血	吸血	吸血	吸血（消）

这些都是由暗黑物质所形成的吸血精灵，即暗黑精灵、火精灵、冰精灵等，他们没有HP值，在游戏中遭遇后若被其盯上也相当难缠，并且都还是成群结队地越打越多，若不使用正确的攻击属性的话，要摆脱还是挺困难的，而且要付出的代价也相当大，因为这类变异的精灵都以吸血为主要的攻击方式。

Space of Super Robot Wars 文/Justice 责编/翔武

机战天空

最近又进入了《机战》青黄不接的日子，唯一可以拿来玩玩的大概也就是PSP版的《机战MX》了吧。

这是12月29日发售的PSP版《机战MX》的店头宣传海报。我们可以看到这次的宣传词是“无论何时、无论何地，热血、必中”，同时还强调本作是“携带机上第一款有语音的《机战》”。不过无论怎么说，《MX》毕竟也只是PSP这个世界最大冷饭锅中的一勺炒饭，就算在圣诞档期上市，能够产生多大的影响实在值得怀疑。话说回来，现在PSP在日本玩家中已经产生了“旧作移植专用机”的印象，假如各大厂商不设法扭转这一状况的话，那么就像雷维尔将军所说的：“PSP已无可用之新作！”当然，这是题外话，跟本栏目没关系的。好了，让我们进入正题吧。

大舰巨炮万岁！《机战》阅舰式(三)

延续三期的阅舰式也差不多快要进入尾声了，今天让我们集中火力，将还没讲过的作品一网打尽吧。既然是讲战舰，不提《机动战舰抚子》显然说不过去。《机动战舰》的故事背景是地球联合政府与“木星蜥蜴”——正确名称是“木星、周边卫星和小行星带反地球共同联合体(United Jupiter, satellites and asteroid belt for anti-GAIA……好长的名字)”，简称木联——之间的战争。由于木联掌握了包括导向性重力波武器、玻色子跳跃以及次元歪曲防壁(Distortion Field)等在内的大量来自火星遗迹的先进技术，地球联合军就像其他作品中那些有类似名字的组织一样，面对拥有压倒性力量的敌人束手无策，被打得完全找不到北。在“第一次火星会战”后，整个火星连同当地的移民都市一同落入木联手中……貌似机器人动画往往都会有这样一个开局？

一年之后，军工企业尼加尔重工为了打破僵局(名义上是这样说的，但其真实的目的是独占火星遗迹)，建造了新制式机动宇宙战舰“抚子号”(什么？你说这艘船叫“大和美女”？虽然这么翻译不能算错吧，但你难道不觉得很土鳖么？)。抚子与木联兵器一样，采用了来自火星遗迹的神秘技术，因此在战斗力上远胜过地球联合军当时的既存兵器。她全长298米，宽140.8米，高106.8米、总重量37530吨。收容人员214名，配备四座核脉冲引擎和两座相转移引

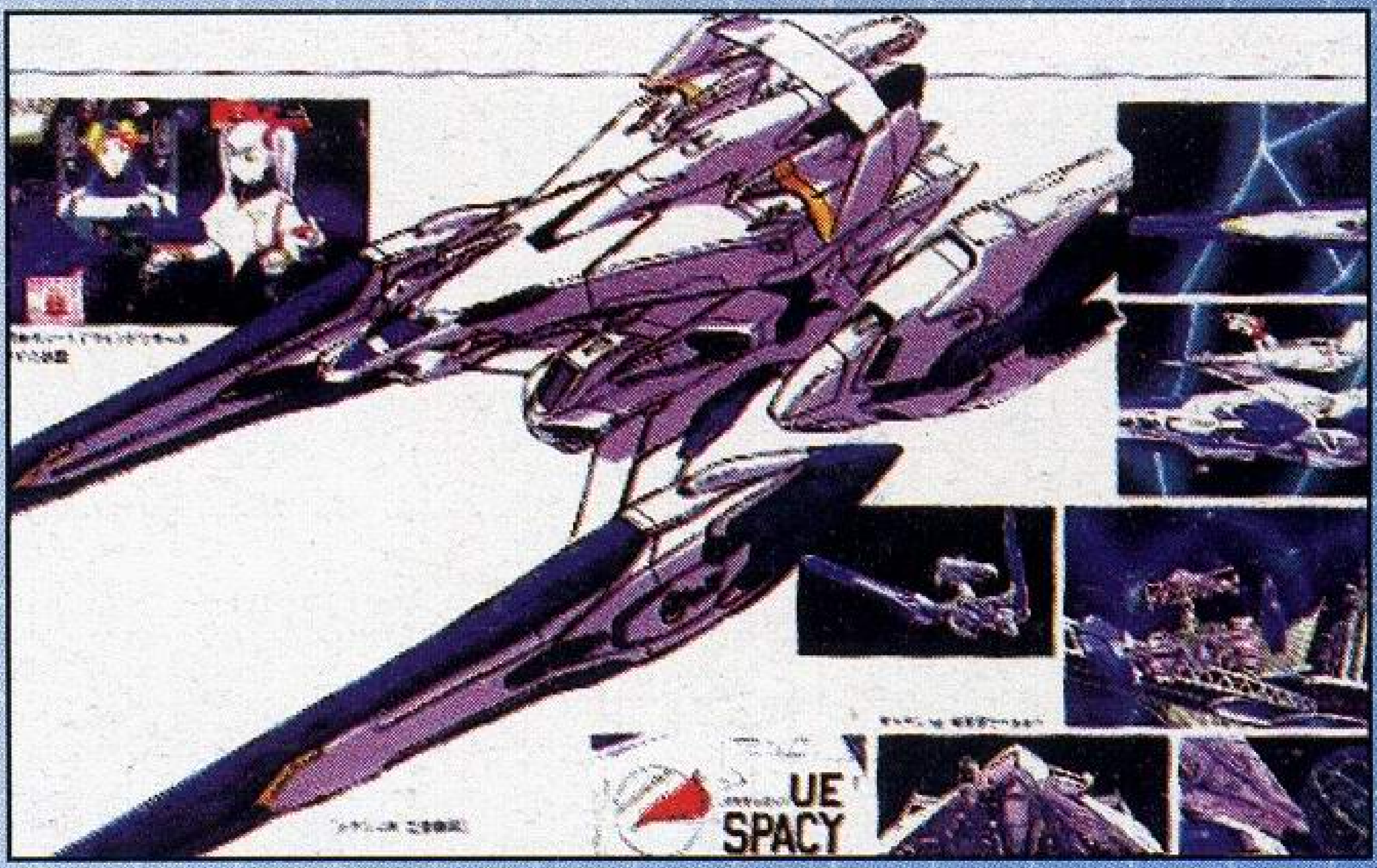
何佳	人生就像咖啡，而掌机和游戏就像调和人生的伴侣。
读者资料	男，16岁，河北省唐山市苑南楼1楼5门401室，063000

擎，中枢电脑为SVC2027“思兼”，是当时唯一可以与木联抗衡的地球制兵器。大概是日本机器人动画的传统、或是在向旧日经典致敬吧，抚子号也与白色要塞、MACROSS等名舰一样，采用了单舰桥双舰首的“狮身人面像”式设计。抚子级机动宇宙战舰在大战中共建造了4艘，舰名分别为抚子、波斯菊(Cosmos——这名字与某人造美女毫无关系)、水菖蒲(Kakitsubata)和芍药(Shyakuyaku，《机动战舰》中的机体命名基本上都来自植物)。这4艘舰性能各有千秋，例如2号舰波斯菊拥有强力的连装式重力波炮，3号舰水菖蒲机动性惊人，4号舰芍药则可以装备带有相转移炮的Y单元(Y-Unit)。

由于抚子号采用了大功率的次元歪曲防壁，因此它并不像现代军舰那样需要大量的CIWS(Close In Weapon System = 接近防御系统，例如“密集阵”式的机炮群或“通古斯卡”式的弹炮合一系统。由于涉及专业知识，这里就不赘述了)类武器自卫。小股敌人的攻击完全无法突破坚实的次元歪曲防壁，而敌人大规模来袭的时候自然有舰载机部队迎击，或是使用威力巨大的舰首重力波炮(GravityBlast)将敌人一扫而光。但除了重力波炮之外，抚子只有两舷的防空导弹发射器作为应急自卫武器。这在原作中倒没什么，但到了《机战》中便显得有些不好用了。到了大战后期，由于抚子级4号舰芍药在船坞中遭到攻击而重创，原本预定装在芍药上的“Y单元”模组被转移到了抚子上。这也就是游戏中霸道无比的“相转移炮”——说到相转移，相信大部分读者都不太明白这到底是个什么东西吧。那么就像《机动战舰》中伊涅斯博士常说的那样：“我来为大家讲解。”

所谓“相(phase)” 是指物质在固定环境下的形态，例如液体状态是水的一个“相”、加热蒸发成蒸气后便是水的另一个“相”。假设有一高一低两个水槽，位于高处水槽的水和低处的水是在两个不同的“相”中，因高处的水比低处的水有更高的能量，如果把高处的水释放向低处，就会放出其中所藏的能量。那么假设这个水槽是宇宙，那么按照膨胀原理，大爆炸后的宇宙中真空的势能要比现在更高。因此抚子号只要将舰身周围的真空相转移的话，便会产生用之不尽的能量。不过由于相转移引擎是靠将真空替换成更低位的真空来得到动力的，因此只能在真空环境下才能达到临界点。以地球大气层换算的话，临界点大约需要20000公里以上。而在大气层内，抚子号会将推进系统换成4座辅助用核脉冲引擎。在《机战R》中，抚子号拥有“EN回复(小)”的能力便是由此而来。而相转移炮也同样是利用了这一原理，对指定空域进行相转移而产生强大的能量，以此毁灭敌人。顺带一提，《SEED》中的相转移装甲(Phase Shift Armor)也是采用此种原理消除动能武器的伤害，当然具体运作方式完全是扯出来的。

除了相转移技术外，抚子号另一项得意能力就是玻色子跳跃(Boson jump)。根据约翰魏勒和理查费曼的研究，我们让一个电波产生的时候，会放出两个波动，也就是延迟波和前进波。所谓延迟波就是依时间前进的波。前进波则是逆时间前进的波动，往过去而行的波动。通常这个前进波会被延迟波所抵消，可是如果有不干涉延迟波的未知粒子存在的话，被变换成那种粒子的东西会跑到过去，这种粒子命名为“Retrospect(中文意为‘回顾’，不知这里该如何翻译)”……我看大家都一脸茫然的样子,那么就简单明了地说吧：玻色子跳跃并非一般意义上的空间跳跃(Warp)，其本质是时间跳跃——打个比方，假设我要从自家坐车到公司大约需要两个小时，那么我使用玻色子跳跃时，会先转移到两个小时前，然后再移动到公司(当然这个过程我本人是察觉不到的)。因此便产生了“justice这疯子居然在濒临迟到的一瞬间从家里跳到了公司”这种貌似空间跳跃的假象——啊，假如真能用这种东西上班的话那就爽爆了（翔武：你还是跳到火星去吧……）。

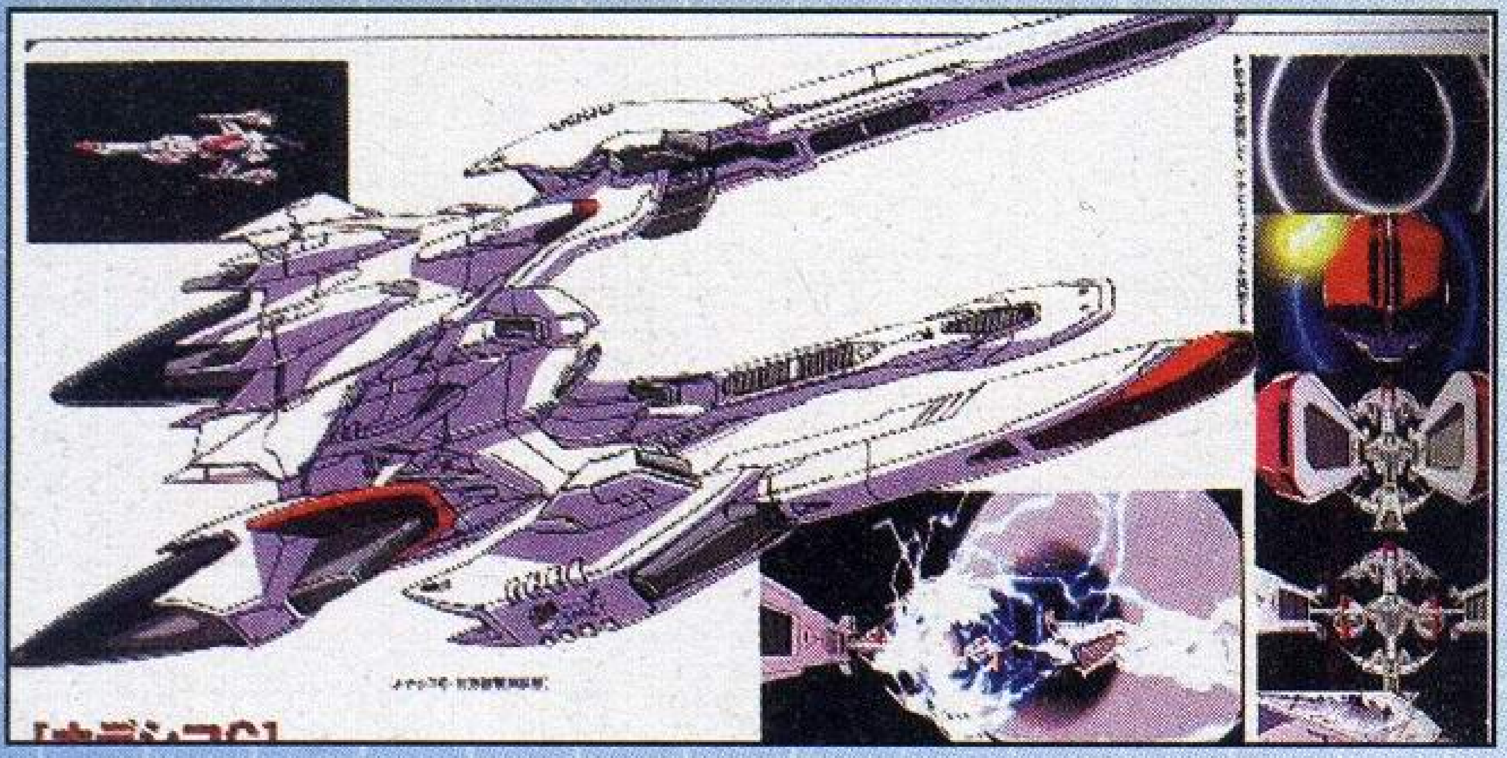


大战结束后，地球联合政府与木联达成和

高庆	我的大学生活因游戏而精彩，因《掌机迷》而充实。
读者资料	男，21岁，江苏省镇江市学府路61号商务H051，212003

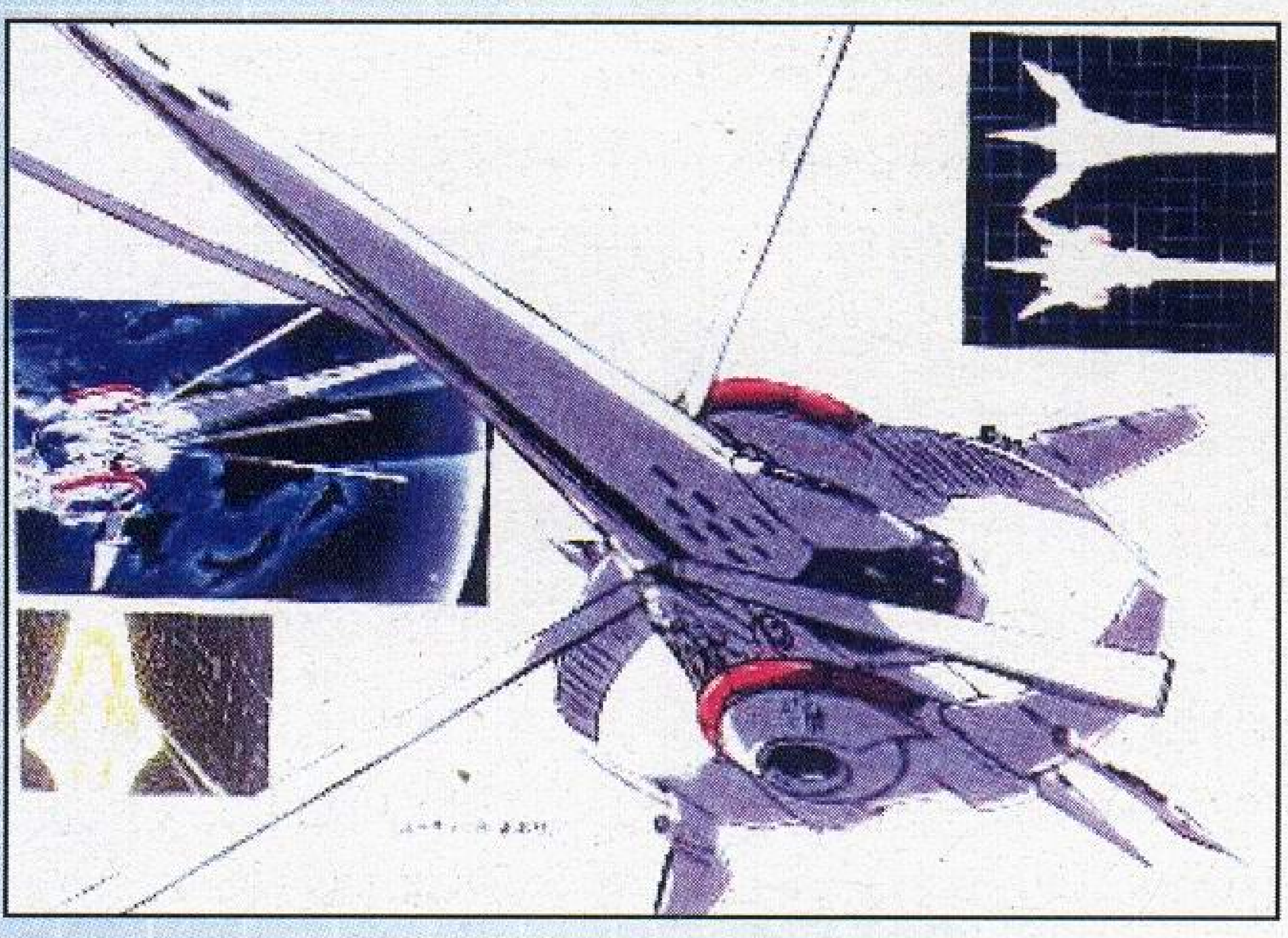
平协议，双方的技术阵营也开始相互提携。作为地球圈最强兵器的抚子级机动宇宙战舰开始了第二批次的建造计划。此时联合军开始推进“一人一战舰系统(One man opreation system)”——也就是借助高度发达的自动化系统，将战舰的操作集约到只需一人便可控制的程度。新造的第二代战舰抚子B型便成了这一计划的试验品，舰长为蜥蜴战争中屡立奇功的抚子号导航员，绰号“电子妖精”、人气无边的星野琉璃少校阁下——是也(某青蛙军曹语)。抚子B在各项性能指标上比抚子号均有所提高，遗憾的是笔者并没有找到具体的数据。不过兵器方面则连自卫用的导弹也取消了，唯一的武器就是舰首的重力波炮，这也意味着此舰对次元歪曲防壁及舰载机部队的依赖比抚子原型舰更高。

继抚子B成功之后，尼加尔重工又在其基础上建造了最新型的抚子C型，编号NS966C。此舰在A级跳跃者操纵下可以轻易进行玻色子跳跃。目前武装依然只有一门重力波炮，但将来也预定可搭载如抚子A般的Y-UNIT而启用相转移炮。但是此舰的最大武器其实是其强化通信机能，在琉璃和计算机“思兼”的配合下可轻易侵入并掌握敌方的计算机系统，令其不战自败，故有说只要琉璃和思兼结合一起便可天下无敌。当然，这只是就原作世界观而言，面对《机战》中层出不穷的宇宙侵略者甚至是怪兽，就算有再好的计算机也无法照单全收吧。



除此以外，尼加尔重工还秘密建造了一艘可以与抚子级匹敌的机动战舰“亚马逊百合(Eucharis)”。这艘圆筒形战舰装有4门重力波炮，并且同样采用了一人一舰系统，导航员为“另一个电子妖精”拉彼斯。这艘舰被尼加尔重工秘密提供给天河明人使用，为了弥补战力不足，它上面还搭载了木联式样的无人兵器。

最后，我们再来说说《全金属狂潮》中的潜水母舰“丹努之子(Tuatha De Dannan)”——

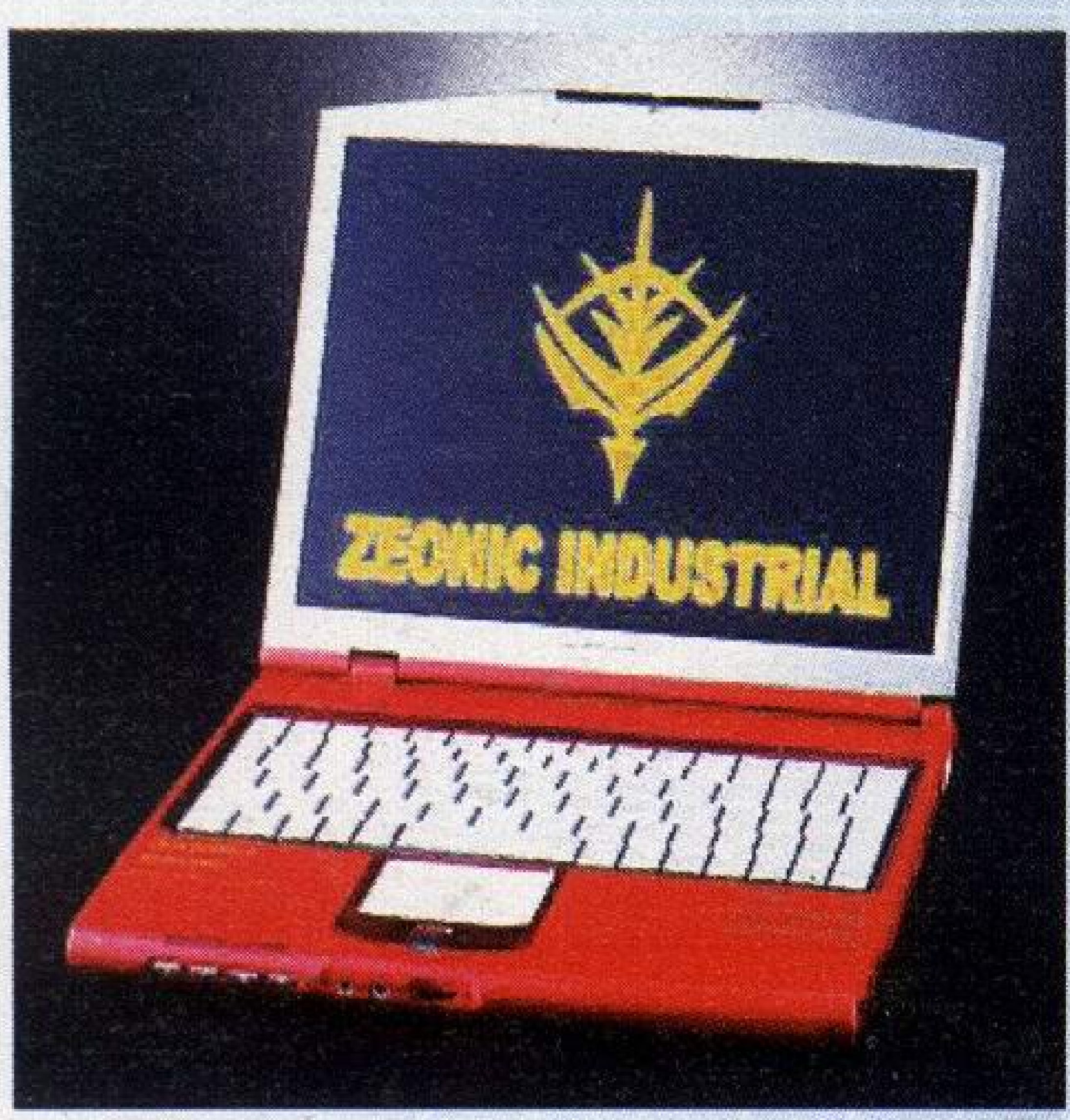


那边那群兴奋到鸡飞狗跳的舰长控给我安静一点（翔武、天意：知道了……），今天的主题是战舰不是人物。“丹努之子”这一名词来自凯尔特神话，当时信奉德鲁伊的凯尔特人便以“女神丹努之子”自居，详细内容我在《掌机迷》以前的特稿中说过，这里也不赘述了。丹努之子是一艘集合了“黑技术”精粹建造的潜水母舰，隶属于跨国军事组织“秘银(mithrial)”（《全金属狂潮》的背景本栏目前几期详细解释过，为了避免产生骗稿费之嫌疑，这里就略过不提了）。由于采用了ECS隐形与无声水流推进等技术，“丹努之子”成了一艘真正意义上的隐形战舰。一些国家的海军虽然与其偶有接触，但神出鬼没的“丹努之子”都如同幽灵船一般转瞬即逝，只留下“不明国籍神秘潜水艇TOY BOX”这一传说。作为“秘银”机动力量的核

唐海翔	希望各位玩家保护好自己的眼睛，不要像我那样快戴蚊香眼镜了。
读者资料	男，17岁，广西省贵港市圣湖中学高三（5）班，537100

心之一（不清楚“丹努之子”是否存在同型舰），“丹努之子”依靠其优秀的航行能力与超级优秀的隐秘能力，可以将其自豪的AS部队快速投放到全世界每一个角落。“丹努之子”自身很少直接参加战斗，武装则包括MK48ADCAP鱼雷和采用垂直发射系统（VLS）的“鱼叉”反舰导弹与“战斧”巡航导弹等美军现役武器，配合其隐秘行动能力往往可以先发制人。“丹努之子”的自动化系统同样优秀，高度智能化的电脑甚至采用了语音识别式的人机界面。而作为保险，舰内还隐藏了只有“耳语者”才能使用的人机一体化系统，这在九龙劫舰的时候挽救了全船人员的生命。遗憾的是，“丹努之子”在《机战J》中是作为NPC专用单位登场的，玩家使用它的机会实在少之又少。

红色彗星！夏亚专用系列！



↑夏亚专用红色笔记本，印有吉翁公国的标志。

↑F－16战斗机被漆成了夏亚专用的颜色，还好只是个假想图。

←夏亚专用手机，信号是平时的三倍，但话费也是平时的三倍……

↑夏亚专用铁球，吉翁号的手被放到了头上，代替了铁球原有的武器。

←把吉翁号的头和夏亚的身体结合起来，感觉有点像葛德密斯……

→这个……不会也有三倍速度吧，会出交通事故的……

↑沙扎比造型的三轮摩托，骑这种东西上街一定很“拉风”。

吴帮伟	我们班主任终于洗脑了，对我们说游戏可以玩，只是不要过度。
读者资料	男，13岁，安徽省合肥市宿州路义仓巷13栋504室，230001

人人聊天室

参与聊天 人人有责

你言我语 插科打诨

传声筒之雪人留言

开始做本期聊天室时，才发现原来这个周期中发售的游戏还真是挺多的。《口袋妖怪》迷宫版的推出应该会让系列的FANS兴奋到发狂吧，毕竟这次是NDS和GBA双版齐发，乐趣应该少不了的。

《马里奥赛车DS》的发售在编辑部里掀起了一场小小的飙车风潮，天意和翔武这俩小子有事没事就要战两局，其他编辑自然也不会让他们自我陶醉。一场场战斗的结果就是搞得董事为此很是光火。

更过分的是某位攻略达人！此公本期负责撰写《横行霸道》的攻略，结果在网上对小编们说自己英语能力提高了！细问之下，才知道原来是学了不少外国黑话，众小编皆晕！

游戏多了，攻略自然也少不了，本期我们准备了一些攻略，希望它们能够给各位读者大人带来一些帮助。

幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：来自天津市河西区的李兴渤

本期奖品：KERORO军曹时尚背包

表情符号就是这个意思

⌒_⌒	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
——!	安静ing
○-○	你让俺说什么好呢？
T_T 555	伤心的泪流啊流！
┏(-_-b)┓	鄙视你！

来自贵州省贵阳市的冉启坤：一款《任天狗》，“骗”得了两个妹妹；又一款《SD高达G世纪DS》，“骗”到手一个准老公，超LUCKY！

来自东北的雪人：有没有搞错啊？没有天理啊！俺要抓狂了啊！

来自湖北的暗凌：老大，你不要紧吧？要不要送你去医院看看啊？这次该不会是要出人命吧？

来自北京的飞月：不要大惊小怪的了，他这是正常反映，光棍嫉妒综合症的发病表现，我马上可以让他恢复正常。……楼下有美女走过去了……

来自东北的雪人：在哪里？在哪里？

来自湖北的暗凌：老大，┏(-_-b)┓！

来自贵州省贵阳市的谭XX：“异形”，我们一致认为你有绝对资格加入我们“同人女帮会”，现在申请会员给你打九折优惠哦！（如果我的话有幸被登上，请不要打上我的姓名，帮帮忙，千万不要登名字。）

来自东北的雪人：小狸猫，你什么时候跑去要参加同人女帮会了啊？

绫小路义行：偶可没有想过啊，不过能被她们选中也是一件不错的事呢！

来自东北的雪人：不是吧，这样你也会高兴啊，兽医，请详细检查一下它的性别。

章俊	我终于有一台GBM了，别提心里有多高兴！游戏占据了我的大脑，使我完全沉浸于游戏了。
读者资料	男，15岁，广东省佛山市顺德区乐人镇平步红棉小区北12巷3号，邮编：528315

来自广东省肇庆市的钟晓力：雪人，为什么你总为女生服务，不为男生服务？现在我已发明用像皮泥制成的各个版本雪人，欢迎大家汇款到***把老雪捧回家当本神也好，用针扎可好，打也好……

来自东北的雪人:俺一直都有为男生服务,只是要更好地为女生服务。至于你用橡皮泥制作雪人并企图贩卖一事,俺是不会就此罢休的……

来自湖北的暗凌：老大，可要控制自己哦！

来自东北的雪人：放心，俺只是要他把收益分一半给俺而已……

来自湖北的暗凌：老大，┏(－ _－b)┓！

来自福建省泉州市的张磊：以前我以为暗凌是男的，真是罪过啊！

来自湖北的暗凌：老大，偶的心啊，拔凉拔凉的啊，T _ T 555！

来自东北的雪人：在上期方舟受到打击后，本期又……世事难预料啊……

来自江苏省无锡市的吴凌霄：雪人，我教你一套口决，保证以后被飞月打不会痛，条件嘛……PSP、NDS各一台外加一个2GB电脑内存。口决：我终于被女儿打了……

来自湖北的暗凌：老大，你觉得这个口诀怎么样，会管用吗？

来自东北的雪人：这种俺学龄前时期玩剩下的口诀也敢拿出来开价？世界上最贪婪的生物果然是……

来自新疆乌鲁木齐市的王梦生：马上要入冬了，雪人的生命旺季要到了，让他加倍干活，领平时一半的工资吧。

来自东北的雪人：出这个主意的人将会被列入中奖黑名单，看谁还敢乱出主意……

来自湖北的暗凌：老大，刚才你说这句话的时候董事在你身后冷笑呢！

来自东北的雪人：哦……妈妈咪啊……

论坛人

有话网上说

雪人啊！今天就是光棍节啦！

雪人的鼻子：TODAY，就是华丽的、完美的、有趣的、EG的……11月11日啦！大家一起为雪人默哀吧！

MqTrEE：雪人给我地址，我陪你一起过，好不好？雪人真可怜啊！

崇拜约书亚：啊……偶暴走啦！可恶的楼主，勾起了偶伤心的往事，让俺想起了偶最不愿意面对的一个事实……

千寻：偶看别人过，眼馋ing。

孤独の焦点：这都要眼馋，我无语。

不思议メ猫：雪人是没有公母的吧？那也就是说……雪人一辈子……

孤独の焦点：那不是很好，可以为大家多做些事，省得他分心。

jpc9111234：我也是光棍，雪人不怕，天底下又不只你一个光棍。

翔武：完了，老大最不能碰的事情被这个不知死活的楼主给提起来了，不知道这次要怎么收场呢？

暗凌：小武，你自己先顶住，我马上去美编室找飞月姐姐来镇场子！

翔武：喂，暗凌你怎么……呵呵，老大，你看，居然有人会羡慕别人过光棍节呢，这真是少见呢，是吧？

雪人：这种人的确少见啊！不过，这还不算什么！可恨的是居然有人利用雪人不分男女这个话题来打击俺，而且还有人喊好，真是让俺忍无可忍了！

翔武：老大，你可不要冲动啊。方舟已经因为上期某人的话回家抓狂了，你可不能向他学习啊……

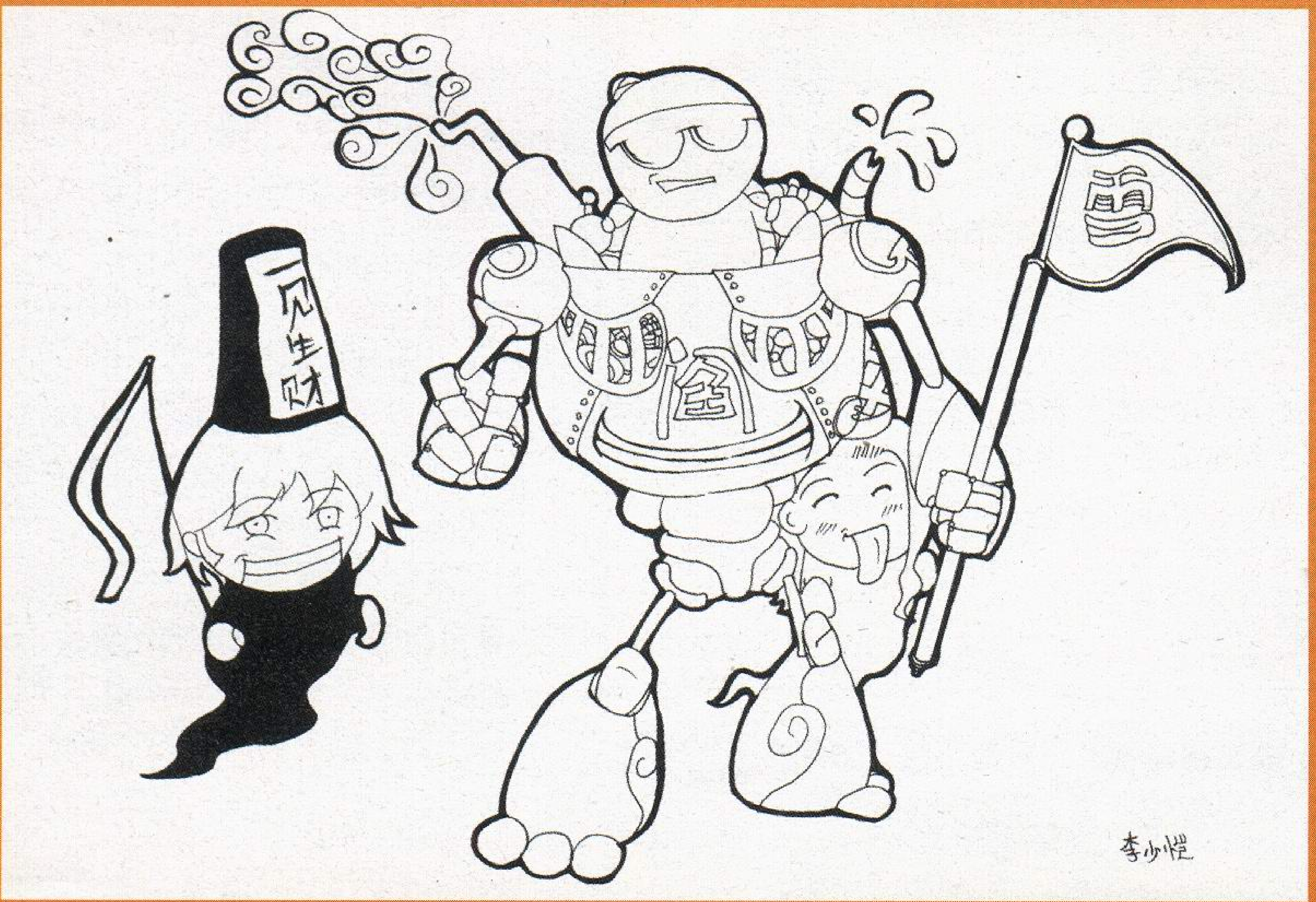
雪人：不要说了，俺这次要下定决心，不怕牺牲，排除万难，不做光棍！

飞月：貌似这句话你已经说过很多次了吧？

雪人：d－ _－b！还好天底下不是就俺一个光棍，心里平衡多了……

暗凌：老大，你这算是什么心态啊，亏的还有读者同情你呢…… ┏(－ _－b)┓！

三小编恶搞图



来自上海市闵行区的叶伟瀚:这本《PG》可是在语文期中考试前买的，希望能借“异形”的灵气考出优秀的成绩。

来自湖北的暗凌：老大，看“异形”的文章真的可以从中得到什么所谓的“灵气”吗？
来自东北的雪人：那个家伙可是一只狸猫啊,怎么可能会有什么灵气呢？依俺看应该有“妖气”才对吧？
绫小路义行：辛辛苦苦，日夜赶稿，只为换得一口饭吃。到头来还要被某些没有良心的人说身上有妖气，人生真是一场噩梦啊！世界上最没有良心的生物果然是……

来自天津市河西区的李兴渤：看完44期聊天室后我要为雪人兄打抱不平:为什么每次雪人为我们着想且触犯了董事大人的不正当权益时就要把雪人的工资减到0？如果雪人为此离开我和你玩命,当然,董事大人应出于人道主义应该减到1元，这样雪人这一个月也没白干。

来自湖北的暗凌：老大，看来还是有不少读者支持你的哦！
来自东北的雪人：这个也叫做支持吗，有没有搞错？
董事：既然你不同意，那一块钱也不给了！
来自东北的雪人：……

邮购资讯

游戏天地广阔 惟有标准丈量

掌机年度典藏圣宴，2005年你必须拥有的一本书。

送 NDS头带和PSP护腕随机一款

独家赠品

超值定价:24元
国际16开/超厚224页
全彩色铜板精致印刷

- 第14、15、16期 ……10元/本
- 第22、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45期 ……9.8元/本

★邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

戴伟靖	雪人啊！你为什么要说绫小路是狸猫？难道他和狸猫很像？！
读者资料	男，17岁，上海市浦东新区浦东南路2178弄9号601

论坛人

有话网上说

向方舟老大道歉！

半兽人：看过掌机迷最新一期，发现方舟大受打击，在此向方舟道歉！方舟老大我知错了！看在我这么有诚意的道歉上，方舟老大你就华丽的原谅我吧！

zwevd：不用了，方舟老大已经气昏了，看不到你的道歉了。

8X：放心吧，他大人不计小人过。

崇拜约书亚：45期的人人聊天室里面有个我忘了叫什么名字的人说了令方周老大心寒的话……

FrozenZero：这句话经典！替方舟老大报了一仇，不过貌似你把他的名字打错了……不知他看了又会怎样……

gbazybzyb：呵呵，原谅你只是时间问题，要看方舟受到的打击程度了。

孤独の焦点：貌似方舟兄已不在人世了，要不他怎么都不出口气呢？

崇拜约书亚：哎呀——原来他叫方舟！我一直还以为他叫方周呢！汗！原来他在我心中也是一个不知道叫什么的人啊！

羊杨傻傻：方舟，我不知道该说什么……露脸太少被遗忘的某小编……

暗凌：老大，听说你刚从方舟家里回来，他现在是不是已经好些了呢？

雪人：哦，这个俺说不太清楚。刚开始他看了半兽人的帖子精神状态已经开始恢复正常状态了。

暗凌：老大，那不是很好吗？

雪人：问题是后来他看到崇拜约书亚后来发的帖子之后就开始说胡话了！

翔武：啊，那他岂不是又发疯了吗？

雪人：最要命的是他在临疯之前拜托俺查出那两个逼疯他的人的真实姓名……

暗凌：好恐怖，偶有不祥的预感呢……

某读者：T _ T 555!

来自广东省汕头市的林文成：为什么每期都好多人拿雪人来说事，是不是因为他圆嘟嘟像不倒翁比较好踢？这样他岂不是很可怜？

来自东北的雪人：有没有搞错,俺哪里圆嘟嘟了？俺这叫做健壮、健壮！

来自北京的翔武：老大，如果真是这样的话，为什么喜欢摸圆东西的暗凌会整天想着对你的肚子下手呢？

来自东北的雪人：这个……d- _-b!

征稿令NO.1 急

由《电子天下·掌机迷》主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站协办的“我与口袋妖怪”征文活动正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

征稿令NO.2 火

相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员,欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。

2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。

3、咨询电话：（010）64472729—402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。

暗凌	老大，貌似咱们的读者应该都知道原因的吧？
雪人	嗯，老读者都知道他和狸猫是一体生物啊！

第八章 组个团就是战队？

《日文漫才》截稿日，天意又坐在电脑前唉声叹气，翔武一脸狡黠地走了过来。

翔武：哈哈，又坐蜡呢吧？

天意：（没好气地瞧了翔武一眼）“哈哈”个头啦……方舟找个借口溜了，把这期的制作整个扔给我，现在没时间跟你闲扯，去，去……

翔武：（笑）谁让你老在写稿时跑掉，纯属自作自受。

天意：（怒）……你来找架打的吗？

翔武：好啦好啦，我想了个题目，特地来告诉你的。

天意：你有题目？じゃ、交代（こうたい）しま——す……（起身就跑）

翔武：（一把抓住）甭跑，跑了主编大人也是管你要稿子。

天意：（垂头丧气地重新坐下）说得也是……那么，什么题目？

翔武：你看看《游戏品质》的栏头。

天意：不就是某画师设计的集体形象么。五个人并排站一块儿，跟个战队似的……

翔武：就是啊。最近“战队”可是热门话题，就说说它的由来吧，正好我也想听。

天意：热门话题……唉，还不就是那五个一组的奥运吉祥物闹的。好，反正也没别的办法……“战队（せんたい）”是日本特摄片的一种，以数名特摄英雄一起上阵为特征。1975年4月，石森章太郎原作，NET和东映制作的《秘密战队五连者（ひみつせんたいゴレンジャー）》在朝日电视台上映，这部片子共84集，创下了平均收视率20%的惊人战绩。后来，著名的《Battle Fever J》于1979年播出后，特摄圈中正式开始使用“超级战队”一词，《五连者》被认为是“战队”的开山之作，而“连者（レンジャー）”也成为战队片的代名词了。

翔武：“レンジャー”这个词有什么来历吗？

天意：“レンジャー”是个双语源词……首先，它是英文单词“ranger”的外来语，“突击队员”的意思。这个词很早就被日本陆上防卫队使用，是一项课程名称，大致相当于“超级特种兵训练”。听说进行训练时，所有的成员回答长官问话都只能回答“レンジャー”。

翔武：那另一个语源就是“连者”的读音喽？

天意：（边说边写）是啊。这个词一方面很好地表现出了“战队”的意思，另一方面，又和“突击队”的印象相近。它后来在动漫游中被大量使用，并且还常常遭到恶搞。说个早一些的桥段，《幽游白书》暗黑武术会篇里面有个“五连邪队（ごれんじゃチーム）”，就是富樫义博先生为了纪念《五连者》而造出来的名字。“ごれんじゃ”就是“ゴレンジャー”，而五名队员的名字恰好对应五位特摄英雄的称号：

“阿架连邪（あかれんじゃ）”＝“红勇士（アカレンジャー）”；

“亚尾连邪（あおれんじゃ）”＝“蓝勇士（アオレンジャー）”；

“丧丧连邪（ももれんじゃ）”＝“桃勇士（モモレンジャー）”；

“鬼连邪（きれんじゃ）”＝“黄勇士（キレンジャー）”；

“魅土连邪（みどれんじゃ）”＝“绿勇士（ミドレンジャー）”。

这只是其中一例而已。眼下在NDS上预定发售的游戏《口袋妖怪战队（ポケモンレンジャー）》也使用了这个词，其影响力之深可见一斑。

翔武：了解。瞧瞧，这个话题不错吧？

天意：（叹气）只要能对付出稿子来，怎么都好……

这时，雪人和方舟一起进了屋，向天意这边走来。翔武则掉转身向外走去。

方舟：是不是又没词……咦？已经写完了？

雪人：这次动作倒不慢，了不起。

天意：（一脸郁闷）你们还好意思说，又不帮我忙。

方舟：甭生气了，下次看我的。

雪人：就是，有我们帮忙，还怕没词儿？咱们仨凑在一起，简直就是……

翔武：（已经走到门口，突然回头）“バカレンジャー”……でしょう？（笨蛋战队……是吧？）

翔武哼着小调消失在楼道里，剩下屋里的三个人面面相觑。

天意：あの野郎（やろう）……最初（さいしょ）からそれを言（い）ったかったんだな……（那家伙……从一开始就是想说这个吧……）

VOL.44 中奖名单大公开

北京市	于水清

福建省龙岩市	张宏翼	吉林省农安县	孙延续

浙江省舟山市	严　勇	上海市普陀区	陈文婕
重庆市璧山县	彭青松	贵州省凯里市	赵　煜
河南省郑州市	李启明		

迷你PS/PC手柄转换器4代（共16名）

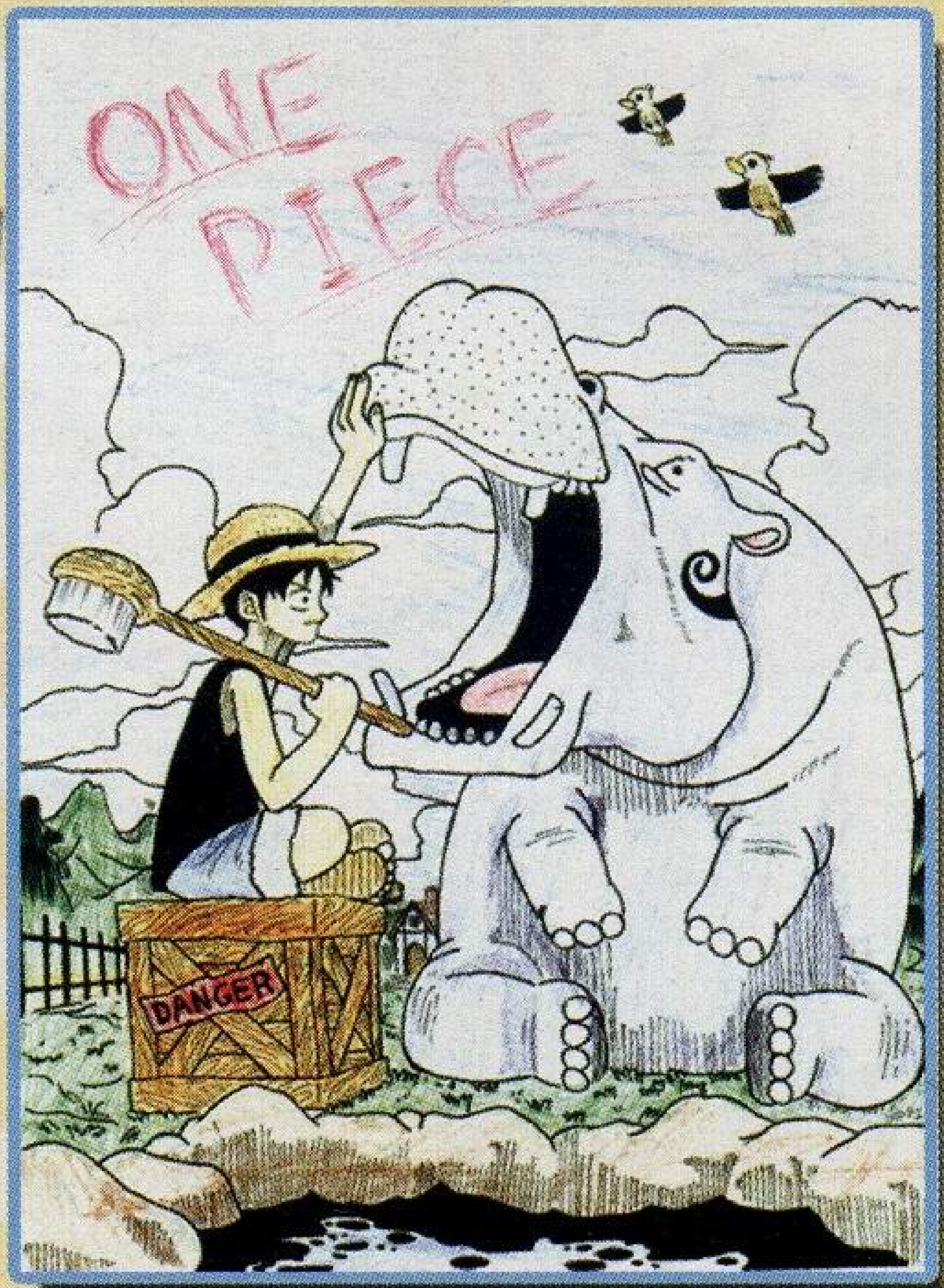
吉林省长春市	郭贺明	广西宣州市	余桂东	四川省隆昌	李朝龙
浙江省温州市	郑萧鸣	山西省太原市	韩金男	湖北省黄石市	杨晓来
河北省沧州市	王岩松	黑龙江省哈尔滨市	李伊楠	广东省大埔县	邓伯君
上海市浦东新区	许麟骏	辽宁省沈阳市	李　宁	天津市红桥区	刘　斌
江苏省南京市	陈思源	新疆石河子市	张　仍	湖北省武汉市	白瑞庭
北京市海淀区	王文欢				

犬夜叉兄弟联手机吊饰（共70）

江苏省海门市	腾胜璋	辽宁省沈阳市	徐岳西	陕西省西安市	孙博闻
北京市通州区	李嘉庆	广东省珠海市	李希泉	广西南宁市	葛　靖
广东省深圳市	陈国辉	江苏省淮安市	周昌盛	海南省海口市	曾德星
上海市徐汇区	谢　俊	北京市东城区	李　川	福建省福州市	李俊超
浙江省东阳市	赵康帅	重庆市南岸区	郑德洋	广东省兴宁市	陈瑜杰
广东省兴宁市	李　腾	湖北省武汉市	李　珂	山东省东营市	范鸿彪
湖北省枣阳市	周丛然	山西省太原市	郑宏伟	安徽省合肥市	张　磊
江苏省南通市	黄凯鑫	山东省青岛市	毕涌森	福建省周宁县	张斯宁
上海市徐汇区	韩斯舟	湖北省武汉市	刘　溢	广东省广宁县	李欣怡
重庆市	倪　明	辽宁省沈阳市	刘　放	福建省寿宁县	何东暄
江苏省南京市	严　彬	江苏省扬州市	田　祥	湖南省长沙市	黄　恺
黑龙江省双鸭山市	李奎兴	浙江省舟山市	陈元峰	广东省	梁毅怡
辽宁省鞍山市	尹　楠	陕西省西安市	李　青	江苏省昆山市	朱子峰
上海市浦东新区	俞迪斐	辽宁省沈阳市	万　迪	四川省广汉市	王光弘
广东省茂名市	梁晋阁	广东省韶关市	梁　震	广西南宁市	张　盟
江苏省常州市	陈晓东	河南省郑州市	王　浩	四川省南充市	赵　栋
江西省南昌市	朱　哲	福建省福州市	陈　宏	北京市朝阳区	李金龙
辽宁省沈阳市	李文思	山东省济南市	李　力	浙江省温州市	王　勇
广东省普宁市	林卓浩	陕西省宝鸡市	耿　鑫	江苏省南京市	徐君朋
吉林省永吉县	张天宇	海南省海口市	吴淑统	湖北省武汉市	周　芳
福建省三明市	张锦铭	北京市海淀区	董豫晗	广东省韶关市	古　涛
安徽省合肥市	王竹君	辽宁省大连市	刘世成	安徽省合肥市	张　鑫
福建省建宁县	肖　伟	云南省昆明市	马浩元	四川省德阳市	阮曼茜
江苏省苏州市	袁崇英				

任性贴图区

↑**名侦探柯南** 四川资中 陈力 **比起新一与小兰的分离，平次显然要幸福得多啊！**

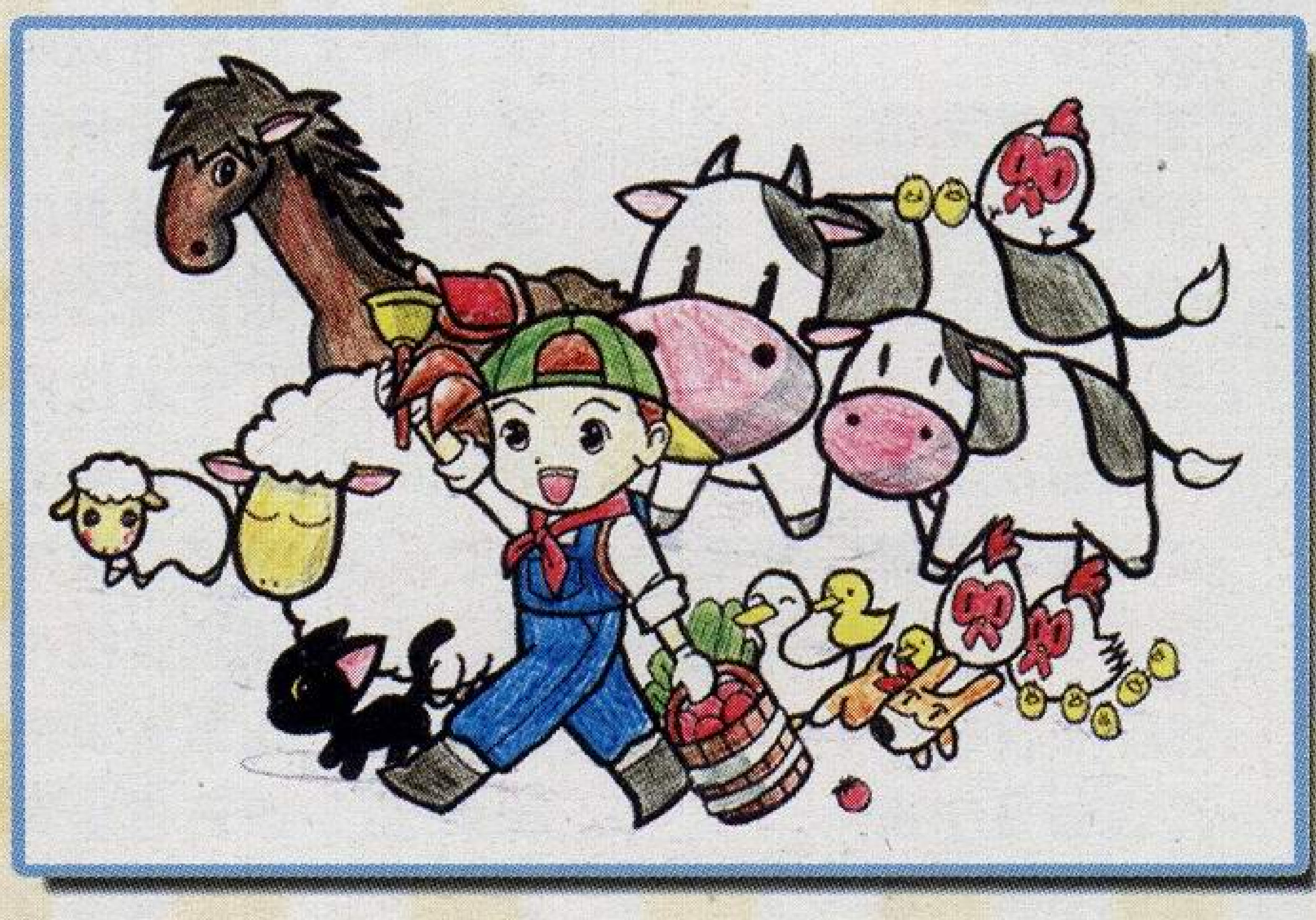


↑**海贼王** 重庆市 曹嘉兮 **其实这幅画应该叫河马刷牙，笑。**

↑**海中之神——洛基亚** 广东广州 谢浩波

↑**神龙** 福建石狮 陈章康 **这是可以许愿的神龙啊，我要包子！**

↑**口袋妖怪** 甘肃兰州 高平阳



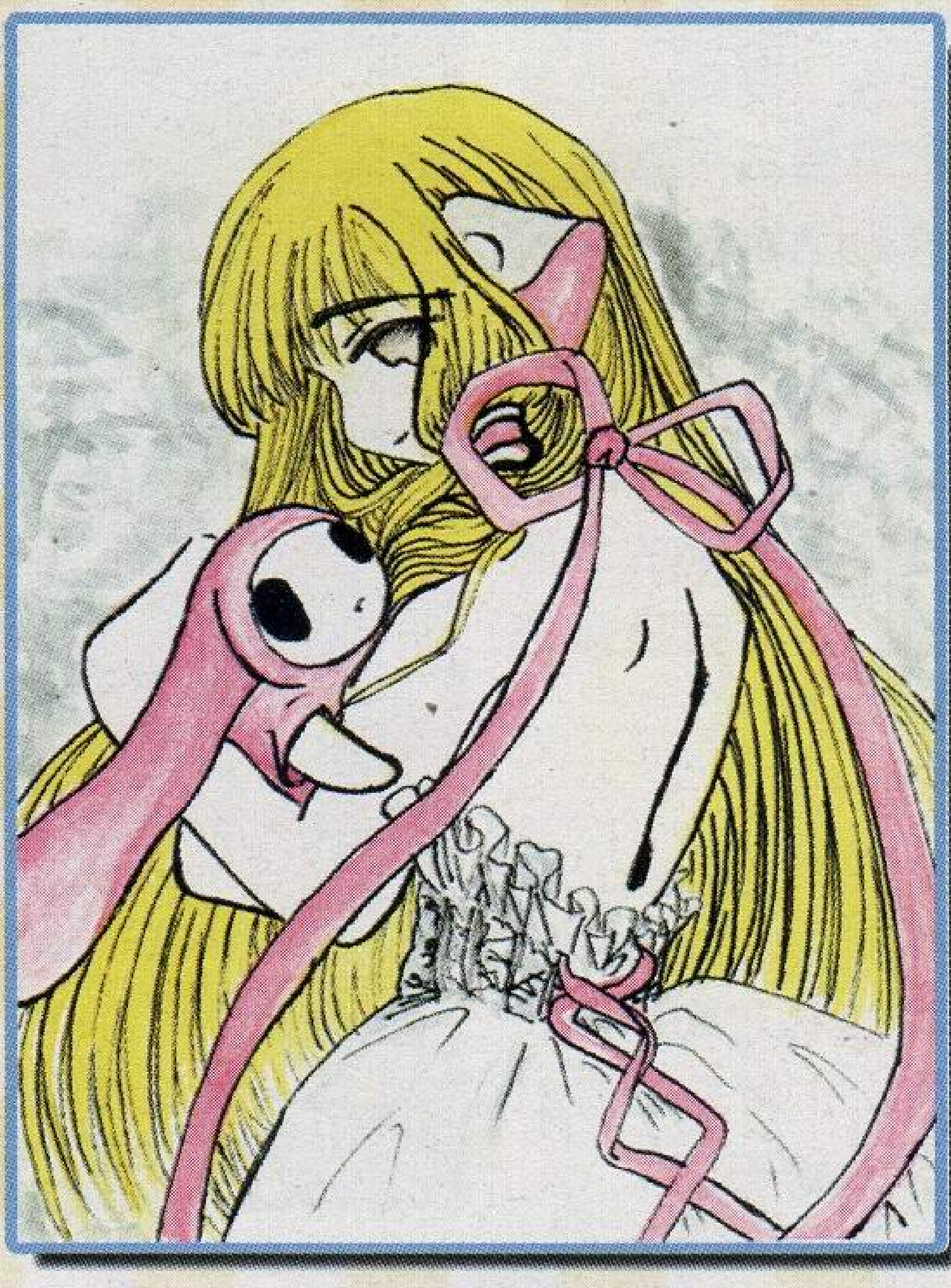
↑**牧场物语** 福建鲤城 陈华恩 **不止一次被人问起牧场里为什么不能养猪，养猪？肉用猪？太残忍了点，所以当然没有啦。**

本期赠品

护庭十三队第四队背包

各位记得在信封或者画稿背面写上详细姓名地址我才能把礼物寄给你们啊！

←**旗木卡卡西** 福建厦门 朱柏聪 **如果当忍者就能被这么多主机砸到的话，一定有很多人愿意去当吧。**



←**Chobits** 黑龙江哈尔滨 高佳碧 **猫耳系+治愈系少女的魅力果然是无敌的呀。**

→**魔法老师之夕映** 重庆市 曹嘉兮 **三角帽和飞天扫帚是典型的魔女配备哟。**

↑**路飞** 北京市 尤迪 **谁说路飞不可以有这样的表情呢？**

←**赛尔达传说——四支剑** 福建鲤城 陈华恩 **这款游戏是联机极品，有机会的话一定要联机哦！**

↑**卡比四小口** 广东广州 谢浩波 **同样也是联机之后非常好玩的游戏，而且更受女生欢迎。**

考虑了很久，决定把本期的主题定为“翼”，也就是各种有着双翼的少女图片秀啦！不管是动漫里本来就设定为有翼形象还是同人作品中添加上去的，都可以归为这一类，虽然《FFAC》中克劳德与萨非罗斯的单翼形象也很酷，不过我还是把他们扔在一边了。

▶有看过动新蓝宝石DVD的读者大概都对这位MM很熟悉吧，我是说，她是蓝宝石DVD的封面人物啊。

▶小樱可是动漫界炙手可热的少女明星哟，看过《魔卡少女樱》的人也推荐你们看《翼年代记》。

▲从蛋里出生的天使，话说回来，天使是卵生的吗？天使是没有性别的吧？（雪人乱入：你什么时候变得跟绫小路一样恶趣味了？暗凌：哭，我没有啊，仅仅是从生物学角度提出一点质疑而已啦。）

◀白得很纯净吧，让人心境平和，所以我非常喜欢。

▲黑翼一般是黑色羽翼和蝙蝠翅膀两种形态，但是大多数人都会认为前一种更好看吧。

◀即使是平凡少女，一旦拥有某种能力，例如具有双翼的话，可能就被赋予某种使命了吧。

◀▲翼，或是血？让人浮想联翩，而双翼加歌声总是让我想起美丽的海妖塞壬。

问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机、硬件保养维护等信息。

文、责编/天意

软件篇

Q 在用模拟器玩《绿宝石》时不论我抓了多少PM，用图鉴看见我一直都只抓了6只PM，遇见我总共抓住的那几只！

赵守郡

这可能是使用金手指造成的问题，请查看金手指状态是否打开中，尤其是那种只遇到特定精灵的金手指。

Q 《晓月》中古文书有几本？有什么用？《晓月》有没有BOSS RUSH？怎样进入？光剑怎么获得？

顾闻豪

3本，每本书记载了一个特殊魂的用途——105号、96号以及变成蝙蝠的魂，最重要的是打宗教士BOSS的时候装备这三个魂打败后可以发生主角觉醒事件，混沌空间开启，进入后可与最终BOSS对战，获胜后Good Ending。通关后再次开启游戏就可以看到菜单中出现BOSSRUSH了。光剑在地图右下方一个有水有沉船的地方，不要急于向右走，左边最下方的墙可以破坏掉，光剑就在里面。

Q 请问《OG2》中熟练度对剧情大不大？

袁帅

《OG2》的熟练度是否达成关系到最后是否能进入最终的关卡，要达成完美结局的还是尽量达成熟练度吧。

Q 在玩《口袋妖怪 火红》，在第7个岛，有个安侬遗迹，听朋友说要抓28个字母怪兽，是真的吗？我抓了26个以后，为什么没事发生呢？抓齐后有什么事发生？

杨裕琛

收集用，收集所有形态的安侬也是全图鉴收集的乐趣之一吧，另外这也是最近流传甚广的《火红》中单机取得梦幻船票的必要变态条件之一，但是一切都只是传说哦。

Q 玩《黄金太阳》时发现了点小问题：在打造武器的村子的旅馆旁楼梯边，我被旁边的男子卡在了楼梯上，无法动，只能原地打转，这算BUG吧？

袁浩

请尝试推动他或者看附近有没有能跳跃的地方，那位NPC应该也是会动的吧，要不主角怎么进去呢？等他移动开了再出来就OK了。

Q 《口袋妖怪 绿宝石》中，磨树粉在什么地方？

曲圣

没有，磨树粉是火红叶绿特有的小游戏，宝石版里对应的就应该是造那些加选美度的糖果的游戏了。

Q 《牧场》（GBA版）的船是干什么的？女神（河童）秘宝怎么拿？

晁文龙

装饰，在矿场挖到九个女神之玉（河童之玉）后女神（河童）会出现送给你秘宝，女神之玉在矿场60/102/123/152/155/171/190/202/222层，河童之玉在矿场地上1/40/60/80/120/140/160/180/255层，有一定几率出现。

Q 《封印之剑》里通关以后出现的隐藏人物有哪些？出现条件是什么？是否与HARD有关？

周均

8个，通关一次加入一个，不过加入的隐藏人物和剧情模式无关，只有特定的挑战模式下可以使用。

刘伟诚	玩游戏时要抱有玩的思想，不要抱有急于通关的思想，那样的话才能体会到游戏的真谛。
读者资料	男，15岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区公安街37-1号单元801室，150001

《牧场物语》GBA男生版是否有其它城市可去，怎样买草莓和南瓜与CD机？

敖道伟

跟NGC版的《牧场物语》通信以后，以上要素均会出现。

请问《白夜》那金光闪闪在天花板上的两扇门和地上的门怎么打开，我已经有钥匙了？

王世军

去地图上对应房间的上面或者下面的房间里抽打开门的机关。

我想问一下，为什么《蓝宝石》中不能抓到三神柱？

姜宇

其实是可以抓的，先抓到99号皮皮鲸和179号花刺，把99号进化成100号蓝鲸，然后到132号水道，顺着浪往左边滑至134号水道，其中有一小片水域能下潜，潜入后在有代码的墙壁前浮起，走到最内部的代码墙壁前，在正中间的位置对墙壁使用28号技能挖洞（先让其他宠物学习,再使用)，调整身上携带精灵顺序把179号放在第一，把100号精灵放在最后，进入到最里面调查石板中间,发生事件,再去三个地方捕捉。

GBA的《牧场物语》中，增加疲劳最大值的果实在哪里可以找到，全靠你们了，一定要回答哦。

刘君

有增加体力最大值的力量果实没有增加疲劳度上限的果实，增加体力的是：电视购物/冬天调查湖矿场后面/牧场里随机挖到/10次给女神送礼/湖矿19层/泉矿100层/夏1训狗比赛优胜奖品/赛马券900兑换奖品/海边钓到/赛马优胜，此外根据游戏年份还可以在牧场和矿场随机挖到；

请教一下，《恶魔城》中的STR、CON、INT和LCK分别代表什么？对其它数值有怎样的影响？

高赈远

可以认为是攻击/防御/智慧/幸运，对其他数值没什么影响，不过攻击对应物理伤害，防御对应受到伤害，智慧对应使用魔法或魂攻击造成伤害，幸运对应出魂/道具率。

《星之卡比 镜之大谜宫》怎样使记录满100%？为什么“U.F.O”不可以选择？

张力敏

通关后获得全部的关键道具就可达成100%，UFO卡比的获得方法是必须将某一关中的UFO敌人吞下就可变成了。

《换装3》的最后一关是不是打败贾巴巴就完了，但是我已多次打败他了，为什么还没通关？换装了有无隐藏要素？

王毓统

通关后才可挑战贾巴巴的，所以你已经通关了。此外还可以换上基鲁的衣服和家里的修女对话，然后下到迷宫10层挑战BOSS多鲁亚加，这也是可以反复挑战的，其他的隐藏要素就剩下收集全服装、全料理、全图鉴了。

《赛尔达传说 不可思议的帽子》中的镜之盾如何取得，还有炸弹和弓箭的上限是多少？

张俊杰

通关后与最后一个栗子头巨人拼完碎片后セラの泷顶上会出现巨人，跟他对话交出盾，过段时间再找他自动获得。炸弹和弓箭的上限都是99。

包打听

问 请问《头文字D》中怎么样才能将藤原文太打出,我已经将高桥凉介弄出来了,谢谢！

周英皓

问 1、《马里奥64 DS》中沉船那关(JOLLY ROGER BAY)的第四颗星怎么拿？用大炮好像不行。
2、BO BOMB BATTLEFIELD的第二颗星，与乌龟赛跑赢了以后，怎么办？
3、COOL，COUL MOUNTAIND的第二颗星怎么拿？
4、兔子是在什么情况下出现的？

上海 小铃铛

高辰	《PG》握在手中有点PSP的厚重感。
读者资料	男，18岁，北京市海淀区清河四三旗育新花园24楼404室，100096

硬件篇

我想请教一下，玩《口袋 绿宝石》，为什么打完四大王后存档不见了，玩VBA时出现过这个情况，奇怪的是玩卡带时也出现了这个情况。

欧天敬

游戏中打完四天王，看完序幕后会出现一个提示存档的画面，此时确认存档，之后再次重新玩游戏就会接续上周的记录。如果此时存档不见了那只能说明游戏本身ROM存档有问题，玩模拟器时如果出现这样的问题则需要选择正确的存档格式。

请问我的GBA LINK ZIP Ⅱ512M为何在卡内有游戏情况下不能再添加游戏?容量有剩啊!店主说就是这样的,我不太相信,这是怎么一回事?是卡带的问题还是我操作存在问题?

徐智慧

首先你要确定自己是选择了单卡模式还是合卡模式，如果选择了单卡模式，那只能烧录一个游戏，如果是合卡模式也不能添加游戏的话，那可以看看容量足够不，倘若仍然不行，可以将软件卸载了再安装一次。

NDS硬质保护壳在哪里能买到？（最好是《口袋妖怪》主题的）

史小雨

你看到的那种周边是日本的。GAME FREAK TV Tokyo Shopro公司出的，国内现在也许有组装的，但是质量没有日本原装的好，你可以到游戏店去找找类似的产品。

我有个问题想问一下，《特3A》的记录如何用SMS2录制，好像和其它的游戏不同，这个游戏将存档复制到SMS2后不能上传到卡带。

吴辉辉

确实有部分游戏使用SMS2不能保存存档，如果要确认这些游戏可以先使用正常的流程将存档复制到SMS2上，然后打开存档观察一下存档中是不是都00 00这样的空数据，如果是，那么这个游戏就是SMS2无法支持的那种了。

GBA line多少钱一套（Anyu 128MB，Anyc 256MB）可以从次世代邮购吗？

吴德华

GBALINE是比较老的产品了，现在基本上已经被淘汰了，次世代没有销售该款产品，你可以到官方网站：http://www.gbalinn.com咨询。至于价格方面，Anyu 128M的产品是189元，Anyc 256M是138元，这个价格有些偏高，因为256M的Anyc其实就是32MB的U盘。

我想知道有哪几款烧录器和烧录卡可以在IDS上用，因为最近想买烧录器，可是BOSS告诉我，烧录的游戏，只能在NDS上玩，IDS不支持烧录游戏。

郭恒

IDS和新版NDS都需要PASSME2支持才能玩烧录了NDS ROM的烧录卡，只要你使用的PASSME刷了PASSME2的代码，就可以在IDS和新版NDS上使用，目前已经得知电影卡的G6/M3的PASSKEY2以及EZ FLASH的EZ PASS将支持IDS和新版NDS，而LINK的引导卡刷了代码也可以支持IDS。

GBM有许多版本，应该如何识别呢？还有赶快像PSP和NDS那样，来个专辑吧!（当然是GBM的）

王苏阳

GBM目前在国内最常见的是日版/神游GBM/美版，而日版还有MARIO纪念版，其实用不着怎么区分，不同的版本只是附送的小工具不一样，购买时选择自己喜欢的颜色就行了。

如何用GBA LINK烧录卡看电影听歌？还有格式怎样转换，可以放多大的电影?电子图书呢？

张继韩

如果你用的是GBA，那么可以使用Meteo和GBALPHA WALKMAN这两款软件来实现看电影，听MP3，如果你是使用的NDS，那么可以尝试一款叫做MoonShell的软件，它可以实现普通烧录卡全屏播放电影以及实现MP3无损

张津瑞	爱游戏，我选择了GBA；爱读书，我选择了《PG》。
读者资料	男，18岁，天津市大港区3区46号楼1单元102室，300270

直接播放，不需要转换成其它格式，只需要用软件配套的工具将其打包烧录到GBALINK里就行了，同时它也完美支持电子图书浏览，而电影的容量则视其时间而定。

IDS是否只能玩中文游戏？与NDS性能有何不同？是否能玩NDS卡？

李杨

IDS除了能玩IDS中文游戏外，还可以正常运行NDS游戏，而NDS目前却只能玩NDS游戏，不能玩IDS游戏。

电影卡公司将要出产的MP4卡要什么时候才能上市，能不能玩GBA游戏？价格大概多少？

司维

MP4卡的上市日期目前还没确定，同时不能玩GBA游戏，从它的名字就能看得出来，它的强项是播放MP4电影，甚至DVD格式的电影。至于价格要到发售时才知道。

本人新入手一台白色PSP，但发现编号是1000，我怀疑是BOSS卖给我的是翻新机，并且连豪华版的配件都没有，只给我一个32M记忆棒，（我要的是白色豪华版）要我1850大洋，我是否上当了？

曹大伟

目前暂时没有PSP白色翻新机出现，白色PSP的代号虽然是1000KCW，但是机身上确实1000，而且电池仓里也应该是PSP1000，这一点你不要担心，白色PSP只有豪华版套装，没有普通版，至于豪华版配件没有，那就是商家坑你给你扣下了，你这台机器至少被赚了两三百元。

从《掌机迷》上看到了关于M3的访谈，有不少不明白：1、M3—SD，那个SD卡是自己买，还是送啊？1G的有吗？大概要用多少钱呢？2、M2支持FC红白机游戏，是说可以在GBA上玩FC的经典游戏吗？那么M3还拥有这种功能吗？3、其实看电影倒没多重要，除了M3外,什么烧录卡既能烧GBA的游戏,又可以烧FC的游戏呢?还有M3—SD上市得多少钱呢？

秦瀚

1、M3-SD只是一个转接器，SD卡需要自己购买，1G的SD卡大概要400多元，品牌不同价格也不同。

2、是的，你可以在电影卡上面直接玩FC游戏，M3不但可以玩FC游戏，还可以玩GBA/NDS游戏。

3、目前基本上所有的烧录卡都可以烧FC游戏，即使那些不能直接玩FC游戏的烧录卡，也可以通过PocketNES来玩。

4、M3-SD的价格需要上市后才知道。

天哪！如果PG43期再早买一个星期，我就少花100元啊！（我买PSP 1.50普通版）1700元是否合理，10月11日买的）

俞欣

现在1.5和2.0豪华版PSP都是1800元左右，所以你这台机器稍微买贵了点,应该是1600多元。

我的D版《口袋火红》卡带电池完了，无法记录,老板说可以换电池，可换了后还是无法记录,请问D版卡带可以换电池吗？

林文成

D版卡带确实可以换电池，你换了电池后仍然不能存档说明电池没有换好，有可能是电池没电或者说没焊接好导致的接触不良。

1、港版PSP的界面是中文还是英文？2、PSP是否能模拟GBA游戏？3、是用记忆棒单纯的下载吗？4、PSP能否接可直接使用普通的耳机？5、32M记忆棒售价多少钱？6、D版UMD光盘估计售价在多少钱？

某读者

1、港版PSP也没有中文界面,不过目前网络上有非官方的1.5版PSP的中文菜单软件包下载。

2、PSP目前可以模拟GBA游戏，但是速度很慢，功能也不完善。

3、你是指的玩ISO游戏吗？下载后直接拷贝到记忆棒里用引导程序就可以玩。

4、完全可以,我现在就是用PX100直接在用。

5、32M的记忆棒大概五六十元钱。

6、目前还没有D版的UMD光盘。

致歉声明

上期由于编辑忙中出错，重复了两条问答，本天意在此向广大读者作出特别的万分的十分诚恳的道歉。

李卉	天苍苍野茫茫，中奖希望太渺茫；水湾湾路长长，没掌机的日子太漫长。
读者资料	女，14岁，河北省秦皇岛市北戴河区草场北路137号，066100

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.43　　责编/翔武

《马里奥64DS》小游戏封神　挑战/讲解：superpokemonfan

最近才买了NDS，随机也入手了超级马里奥64DS美版卡带。经过近两周的加班加点，终于将150颗威力星收入囊中。总的来说，这是一款非常值得购买的DS软件，虽然复刻于当年的N64，但是新增的三名主角，30颗威力星和36个小游戏实在是没有理由拒绝它，况且在那个时代又有多少人玩过N64？要说本作有什么缺点的话我想最让我无法忍受就是视角，尤其在对战最终库巴的时候，常常由于视线死角而落下悬崖；另外本作中路易基本上处于“无赖”，有的任务马里奥需要拔山涉水才能完成，而路易一个轻轻的后空翻即可搞定，瓦里奥又“腿瘸”，因为跳跃能力不佳导致落崖是我基本上不用他的一大原因，最多拿他来对战疯狂冲撞炸弹王。

通关之后玩了不少小游戏，昨天翻看以前的《掌机迷》竟无意中发现破了一个记录。在第26期封神榜，有名玩家的数字弹珠台最高分是14600，我的最高分是16600。其实这游戏没有什么大的难点，只要多多练习找到窍门即可，还有一点很重要的就是运气，缺少运气我也不会打这么高的分数。另外，我有一名同学在乌龟壳冰壶这一关打出2200的分数，我想这分并不高，但是想打出高分并不简单，最好的应该有人打出一个1000分，四个500分吧，同样是多多练习！这里面还有很多的小游戏值得去挑战，不过我暂且将精力用在一人不死通关满星收集上了。这绝对是个很难越过的障碍，想想人家山内老头能一人不死打通阳光马里奥，我们更没有理由拒绝这个终极挑战！

炸弹人小游戏合集挑战　挑战/讲解：明浩

玩腻了大作,最近就一直在找小游戏来玩。最后就瞄上了这款很有意思的炸弹人小游戏合集，并试着挑战了下面这几个项目。

1、打靶C

游戏记录：200

这个游戏是最简单的，而且我也可以放心地说绝对没人能超越这成绩！因为这游戏的满分就是200……

游戏时,每次会出来两只虫子，而玩家也只有两枚炸弹。游戏的目的也就是瞄准后用炸弹攻击虫子，每击落一只可以得到10分。因为并没有多余的炸弹,所以要看准了再下手。如果光使用普通移动的话,有可能因为消灭第一只后光标距离第二只虫子太远而无法再进行攻击,所以这里必须结合B键进行高速的光标移动进行粗调,接近后再普通移动进行微调瞄准。还有需要注意的是，因为虫子是从近到远飞的，所以

赵腾　我能体会小编们工作负担不轻，所以我只能以每期必买和多提好意见来回报辛勤的小编们。
读者资料　男，15岁，宁波市海曙区西湾路137弄71号501室，315000

要尽量在前期把虫子消灭，否则到了后期，目标变小后就很难下手了。

2、打靶A

游戏记录：569

如果说变数最大的小游戏估计就是这个了……

玩家需要在对面发射弓箭射击传送带上的靶，不过可不是所有的靶都是可以打的哦。绿色的小人靶和绿色的炸弹靶才是玩家可以攻击的。小人靶最高分值20分，炸弹靶最高分值10分。当然是箭射得越准得分越高啦。特别需要注意的是红色和蓝色的靶子不能打！因为他们是-10和-20分靶，一个不小心，之前好不容易打出来的分数就被扣掉了。

游戏一开始，传送带的速度是很慢的，玩家完全可以看准了再发射，箭箭中心也不是什么难事。不过每到下一个阶段的时候，传送带的速度就会上升一个档次，到了第三、四阶段的时候，基本就不可能进行什么瞄准了。这里我的方法是退而求其次，反过来，目光的焦点集中在绿靶的整个白圈内，意思就是眼中流过的是一个个白圈。瞄准的是整个白圈的话，成功率就要高很多。不过由于后期传送带的速度实在是很快，所以玩家发射的速度也必须跟上，这对按键不快的人来说可能也是个很大的挑战。

也正因为游戏后期极大的不确定性，所以有时候运气好了真的能打出来很高的分数……

3、打靶B

游戏记录：950

打靶系列中我觉得是最有挑战价值的小游戏。

游戏中会从远处不断地飞来巨石，玩家需要瞄准后按A键扔炸弹将其炸毁，否则巨石就会砸到玩家身上而导致GAME OVER。每击毁一颗巨石可以得到10分。

听规则看上去貌似和那个打虫子的小游戏很像，但两者的难度实在是不在一个档次上。可以说这个游戏是个终极强化版。游戏的中期开始，就会连续出现多个巨石向玩家进行攻击。刚开始玩，总是会因为击毁一颗石头后距离太远而鞭长莫及。本人对此倒是有一点心得：

因为石头是从下往上、从远往近飞的，一开始很难瞄准，即使成功了，也会使光标停在距离比较远的屏幕上方。所以干脆一般就不要抢这第一点，光标平时就停在屏幕中央左右，等待石头的到来。（大概位置如图所示）在这里，只需要移动不大的一段距离就可以攻击到所有的石头。不过后期有时会有4、5颗石头接踵飞来，这时即使需要移动的距离不长，也还是会出现漏网之鱼，所以B键的快速光标移动也是必须熟练掌握的。

4、打地鼠B

游戏记录：19635

传统的打地鼠游戏，击打的越早得分越高，小孩不能打，而壮汉需要打三次算成功。漏打、错打都会直接导致GAME OVER。出现速度很快的外星人的分值很高，不过没有打中也没什么。右下角的数字是本关还剩余的需击打数，每过一关后速度都会加快。

简单到不能再简单的规则，可是挑战起来难度却着实不小。最重要的还是要做到看准再下手，因为不时出现的小孩实在是让人头疼，一个不小心就“命丧他手”。这点没什么好说的，只能多打进行习惯了。不过那个壮汉是需要一些技巧的。因为他的出现速度很慢，所以后期就需要学会打一下壮汉，打一只“地鼠”。要不然，就等着看“地鼠”对你笑吧。

由于运气爆发，分数打到了19635，然后又打了整整一天想突破2万，结果失败了……

翔武	看了您的话，我们非常高兴，非常感谢您对我们的大力支持。
雪人	我们一定会越办越好，以报答所有支持PG的读者大人们。

CLAMP的掌上杂煮剧

文/绫小路义行
责编/雪人

冬天要吃热杂煮

雪人：貌似那句广告词应该是“冬天要喝热露露”……
绫小路：不要以为到了冬天，你就可以神气地教训我！
雪人：幸好你没写“冬天要吃热火锅”了，那样离主题更远……
绫小路：不要以为到了冬天，你就可以神气地指点我！
雪人：-_-# 别以为有一帮读者撑着你，我就不敢把你做成狸猫火锅！
绫小路：不要以为到了冬天，你就可以神气地吃了我！
雪人：-_-凸 懒得跟你计较……

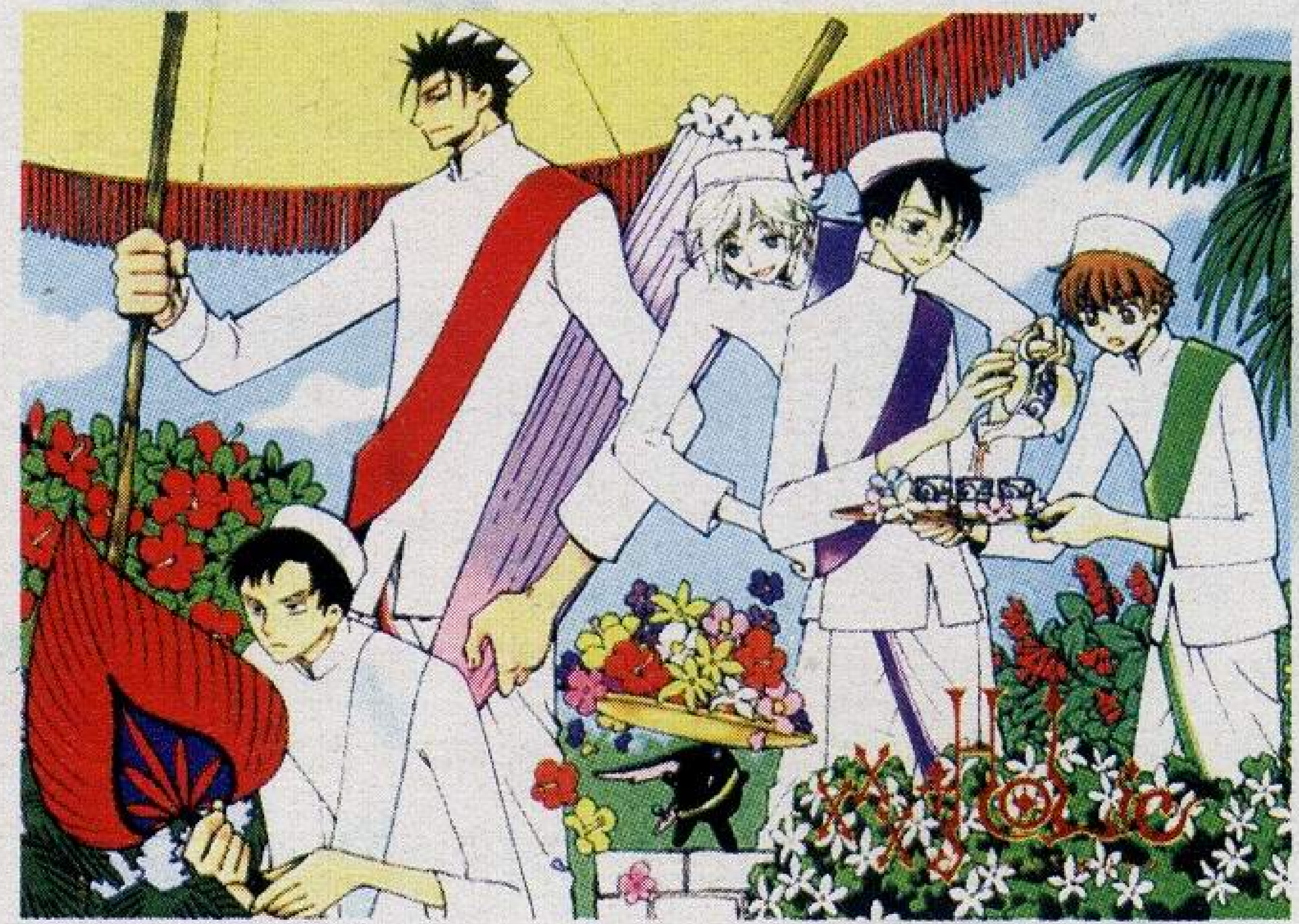
所谓的“杂煮”，其实就是“おでん”，也就是俗称的“关东煮”，或者直接本土化为7-11里的“好炖”——名字虽有细微的差别，但本质都是不变的，至少在吃到浸了汤汁的嫩萝卜之后，我始终这么认为。

每到冬天，日本的各个便利超市都会摆上锅子，日夜不停地煮着一大锅白菜、鸡肉串、海带、某肉饼、萝卜、魔芋丝等等，因为够热够汤水，所以就像北京街头五毛钱一块的烤白薯一样好卖，是最具代表性的特色小吃。

说到CLAMP，大概没人会说不知道——把说不知道的那个拖出去凌迟——现在大家都知道了吧？出道这么多年，推了不少骗钱捞钱的作品，直到上节目接受采访时还口口声声称自己为“小姐”——那褶子多得呀，让我扪违心叫“姐姐”是万万喊不出来的啊！

好在看漫画这东西，完全是用不着去顾及漫画家长相的，而且在漫画界始终流传着一个不成文的诅咒类定律：漫画家的长相与其作品的美型程度成反比，作品越美型，漫画家的长相就越可怕……君不见高桥留美子？君不见斋藤千穗？还有那华丽的画风下始终用面纱遮着半张脸的由贵香织里——“有鬼箱子里”啊！泪泪泪……（绫小路被愤怒的读者用板砖拍死！）

于是从那部“疑似恋童”＋“绝对BL”的《圣传》开始，我们就已经被CLAMP姐姐们



韦麒麟 要是我家的砖都变成PSP，那就好，我可以天天践踏PSP。
读者资料 男，19岁，广西省桂林市临桂县临桂中学理（3）班，邮编：541100

（那个年代的确是“姐姐”的年纪）洗脑，乖乖地跟着她们的步调，艰难地跋涉到了2005年。从“请吃了我的全部”（阿修罗王对帝释天）的暧昧自虐开始，眼睁睁地度过了“叽——叽叽叽叽——叽叽”（疼……轻一点嘛……嗯嗯，小叽对秀树）的人与电脑的变态物恋（雪人：变态的是你才对吧？），再到耳闻目睹“风太大了，我听不清”（流对星史郎）的失聪者不幸遭遇，以及“侑子小姐说什么，我照做就是”（君寻对侑子）的女王式游戏——CLAMP啊！你们究竟有没有正经的时候？！隐藏在你们道貌岸然的外表下的，是那赤裸裸的同人女本质呀！——“哦哦哦，狮堂光又在一丝不挂地变身了！”“CLAMP！你就是那天边灿烂的星辰！！”“……”

如果说《魔卡少女樱》是CLAMP笔下最能捞钱的罗莉题材的作品，那么当《翼》出现在众人面前的时候，没有人怀疑这将是史上最大的冷饭锅——所有红的不红的作品都被挖出来重新加以利用，剩余价值半点也不放过，死了的人物也得给老娘复活，如此这般地拼凑成一锅没有任何新鲜感的大杂烩——冷饭与冷饭倒在一起搅啊搅，撒点葱花加点盐，这种东西你愿意吃吗？

可惜，我们还真的很愿意吃……不但吃得极其开心，而且还很中意地看到棺材里的尸骨再度爬起来冲我们挥手微笑——“鬼啊！”的尖叫强压在心里，“好帅好美型”的赞美立刻又充斥在我们的耳边。

我们还真是很没有原则呢……在这么一种越虐待越快乐的情绪里，我们开始了《翼 年代记》的浪漫之旅。

作品的开端，就高调地打出了“他与她的第一次亲密接触，青涩的成长冲动”的暧昧旗号（雪人：摆明了是你自己想歪了而已），特意找来了人气最旺的小樱与小狼（听起来就无

条件地开始想到某只潜伏在动心的犬科生物，反胃中……）担当男女主角，并刻意以“长大后的二人”作为卖点吸引固有FANS的注意力——罗莉的未来？正太的明天？当充满了希望的观众与读者纷纷对号入座地进入了《翼 年代记》的世界之后，发现等着他们的，正是现实的残酷。

CLAMP的风格经过年代的变迁多次有所转变，而现在的CLAMP更是由曾经的六人团体演化成了现在的四人工作小组。这点改变最明显的，就出现在《翼》的画面上；同样的，当TV版动画的监督请到了真下耕一前来执导的时候，种种不祥的预感立刻笼罩在众人的心头。

众所周知，真下耕一的特色是“不商业”，而且是“非常不商业”，在他监督下诞生的作品，大多以“鲜明的特色”来召集了一批支持他的FANS——但这些FANS的数量远远不能主导市场的主流。于是，“不商业”的真下耕一遇到了“改变风格”的CLAMP，其下场便是诞生了手脚长得赶得上猩猩的小狼与小樱，且不论那小樱的胸部这么多年了丝毫都没有变化(罗莉的时候倒还能理解），单是那小狼一副芦柴棒的样子，就引人热泪地要让观众齐声呼喝着“不要再拖欠民工工资”的口号——不

天意	把砖变成PSP的方法我不知道，但是我知道怎么把PSP变成砖！
雪人	把PSP变成砖？罪过，罪过！

知为什么，说这句话的时候，心中居然燃烧着淋漓的快感。

故事的序幕是从一片沙漠展开。贵为公主的小樱与身为平民的小狼，相约着在荒郊野外约会——地点也不选好点，四处野狗乱窜，满眼沙尘的，半点情调也没有——于是这公主欲语还羞，那少年还羞欲语，只见四只长长的胳膊和两条长长的腿在那纠缠，百分百地像极了对于某恐怖电影的剧情梗概——“为什么是两条腿？不应该是四条的吗？”“废柴，那公主穿着裙子那！看不见腿！”“……”

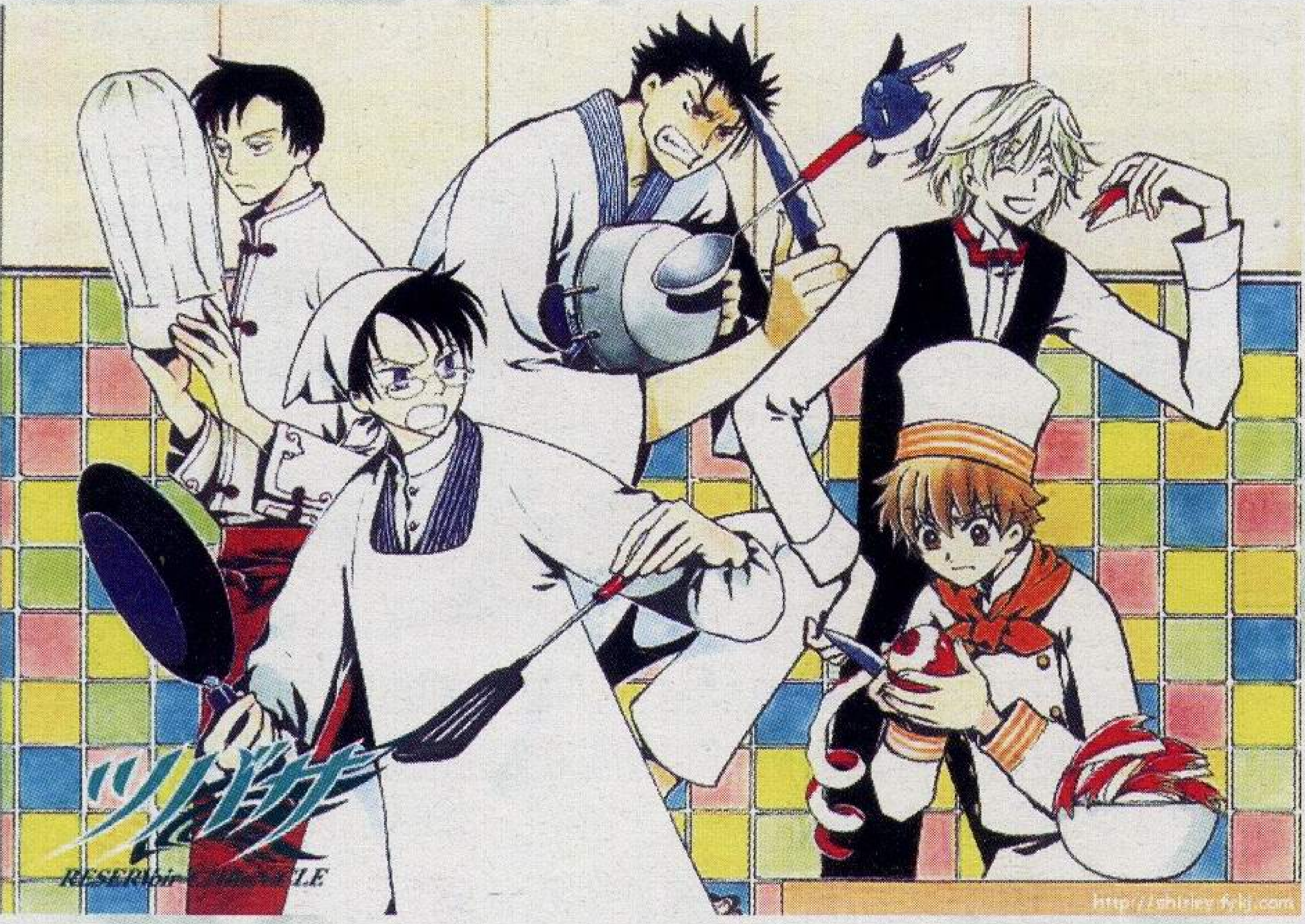
若单纯地以为《翼》的故事就这么“我爱你你也爱我”地平铺直叙发展下去，那显然是把所有观众和读者当白痴耍。大川七濑的心狠手辣是路人皆知的事情，她可以很无情地在《圣传》里搞个全家死光光，也可以超冷血地让皇北都被圈圈叉叉一千遍，这个身为编剧的女人，其可怕程度不亚于截稿当天催稿催到眼红心急抓刀就砍的雪人君……（雪人：知道我是催稿狂魔你还敢拖稿？！）

于是，在所有人都心知肚明有“意外”会发生的时候，“意外”果然很准时地前来报道。小樱的身上潜伏着别人不知道的巨大力量（废话！她当魔卡少女的时候全世界就知道了！），为此某BOSS级人物设下陷阱加害于小樱，大川七濑很厚颜无耻地让小樱的记忆之羽散落成千千万万片——看到这里，相信已经有人清楚这将会是个漫长得无止境的作品了，《犬夜叉》那边还没将碎片收集完呢，这边又开始了新的收集任务，比起《动感新势力》偶尔的赠品随机抽取，CLAMP的野心远远超乎常人的想象——啊啊啊，这年头真的这么流行收集赠品换大奖了吗？“来来来，凡收集全所有羽毛者，均可换购完整翅膀一套！”“那种东西，除了羽绒被厂商，还会有人有兴趣吗？”

事实证明，在CLAMP的作品里，有三样东西是必不可少的：羽毛、星星眼和东京塔。

当小樱的羽毛无限华丽地在空中飘浮的时候，所有人本能地开始寻找星星眼的轨迹和东京塔的踪影——东京塔是没有的，但小狼着急地将小樱抱在怀里，星星眼对星星眼，在铺天盖地的英雄救美的万年俗套铺垫下，那公主一张嘴便是：“你是谁？我是谁？”——傻了？？

之后正式开始的剧情，可以用“傻瓜少女成功记”来简单描述（雪人：你就不怕被读者抽死？）。为了拯救因为失去记忆而濒临死亡



彭栋	如果我可以中台NDS，天天24小时都会抽筋的，若中了PSP，我以后在坟墓里都会传出笑声来的。
读者资料	男，15岁，江苏省无锡市芦庄三区十四号301，邮编：214024

人，被赋予了前往次元世界寻找各自理想的宿命，此时出现在他们面前的引路者，便是曾经在《魔法骑士》里扮猪吃老虎的莫哥那——侑子姐姐！我最珍贵的东西就是我的身体了！想要的话，你尽管拿去吧！羞……（雪人:-_-# 没有人想要吧！）

之后的剧情，进行得顺理成章：中庸勇者型的男主角，莽撞型的热血战士，智慧型的白魔导士，再加上傻得神智不清的潜力型女主角——谁再敢说大川七濑没做过游戏编剧我就吃了谁！

的小樱（CLAMP显然对医学一窍不通，临床验证失忆不会导致死亡——不信你拿板砖拍自己脑袋试试？），小狼在随后赶来的桃矢国王和雪兔神官的帮助下，挥泪告别众人向着能帮助自己的“次元魔女”的所在地前进——“国王与神官，请你们一定要幸福！泪泪泪……”

同一时间，法伊考虑到阿修罗王苏醒后自己可能小命难保，很识相地朝着异世界出发，反倒是那个原本被帝释天啃个一干二净的阿修罗王，此刻正无比庄严美型地沉睡在仿佛《生化危机》培养皿一般的玻璃罐子里——究竟他是怎样从帝释天的消化系统中排泄出来的呢？正在吃午饭的读者请自动忽略这一段……（雪人：不要拦我！我要抽死这小子！）

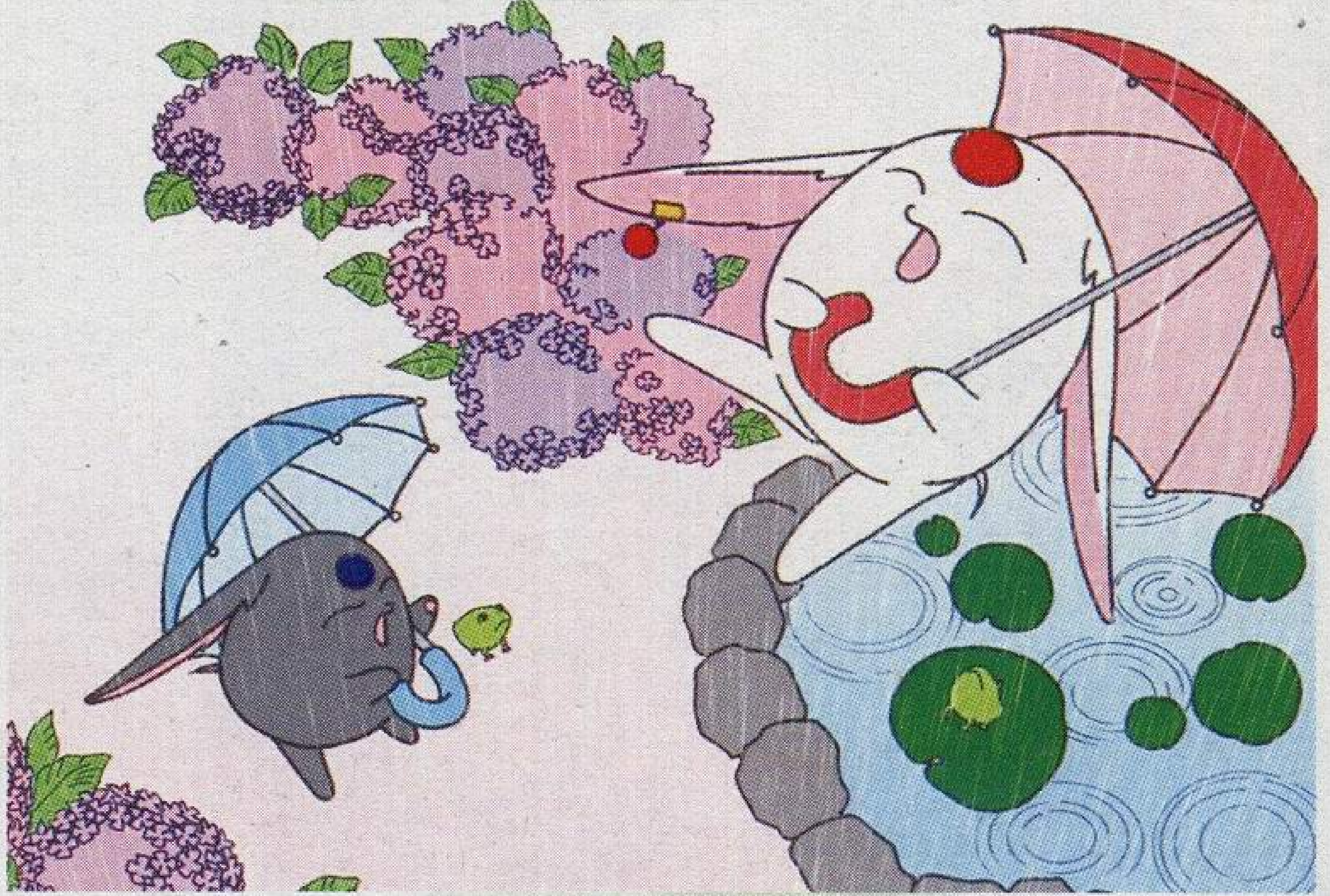
至于久未见面的知世那边，放下了始终捧在怀里的DV多少有些让人不适应，身边多了一个苏摩更是让人脸红耳热——“呀！早知道罗莉形态的知世整天追着小樱不放就一定有问题了！没想到完全体的知世与苏摩更加暧昧呀！”“……我们不是在看《数码宝贝》吧？？”

身为鸟笼国的公主，知世与黑钢的往事交代得含糊不清，只知道在苏摩的一番谗言下，黑钢被发配边疆，留给人们一个等待后续剧情交代的悬念——“呀！苏妲己！”“啊！大道寺纣王！”“哦！黑山老妖！”“……你们都活腻了是吧？！”（人格分裂的绫小路毫无意识地在荧幕前抽搐着）

接受了侑子“等价交换”请求的三

小狼的造型是本作中最让人心碎的惨剧：原本就瘦得匪夷所思（资本家真可恶！），细胳膊细腿得又招人心疼（风啊，你别吹得那么猛），完全失去了正太时期的可爱和神气，逼得记忆还停留在远古时代的少女们想让小狼直接吞下毒药——“我叫小狼，是一名高中生侦探。在一次跟踪黑衣人秘密交易的过程中，不小心被偷袭并被灌下了毒药。但奇怪的是，我并没有死，而是因为毒药的效力让身材缩小，成了一名小学生……”“喂！柯南的播放时间不是现在吧？！”

因为心中怀着对小樱的爱慕，所以他比任何人都希望小樱完全康复，更何况小樱因为失去了羽毛而变得对过往的记忆完全没印象——“还记得我们偷偷做的那件事么？”“下流！”“……”从原本的大庭广众亲热演变为只能在私底下乘人睡着的时候偷偷打量，这小狼一定



天意	抽筋？坟墓？有没有这么夸张啊？
雪人	有鬼啊，诈尸啊，大家快回家玩游戏啊！

憋得很委屈。（雪人：会这么想的只有你吧?!）

在通过时空通道的时候(被莫哥那一口吞下去的滋味想必不会太好……)，小狼继承了炎之魔狼的力量，拥有了可以自由掌控火焰的巧断，随后法伊遇见凤凰，黑钢遇见飞龙——你确定CLAMP真的不是在恶搞自己笔下的《魔法骑士》?不！我死也不要看见黑钢脱光衣服变身的画面！（雪人：—_—b）

首先来到的世界，大概是为了帮派火拼而建立的，空汰与岚的登场，除了暗示着某位人气帅哥的复活之外，更肆无忌惮地要用美型的眼光杀死你！同时出现在某烧烤店的桃矢服务生，依旧笼罩在少女梦幻的痴迷眼神中——“哦，穿上服务生衣服的桃矢也是那么帅……”也许是CLAMP觉得自己开场剧情里正经了太久，从法伊（这该死的名字总被智能ABC默认成“法医”……)遇见黑钢的那一刻起，二人就被烙上了密不可分的宿命烙印。

不用奇怪两个男人怎么总在斗嘴，不用怀疑法伊总爱给黑钢起昵称，不要诧异他们的感情怎么会在小打小闹中加深，就像是黄金梅利号上的索隆与香吉士一样——小同学，这种纯真无私的感情就叫做“BL”，也就是“BOY LOVE”的缩写，超越了人世的旧有观念，自在翱翔在爱的天空，是很值得去鼓励和学习的美好事物哦！（雪人：—_—# 再敢教坏我们的读者，我就把你做成狸猫干过年吃！）

由于第一个世界里出现的关键角色实在没有任何美型的要素，看电视的观众拼命换台，看DVD的观众拼命快进，终于熬到了第二个世界的到来——结果更让人惊讶，《春香传》这种被国内的FANS拿来压箱底的陈年冷饭也被翻出来大肆煽情——倘若不是别人告诉我那是CLAMP的冷门作品，我八成是要以为大川七濑有看过韩国那部同名的风尘女郎记录影片的……（雪人:分明就是你自己有看过吧?!）

基本上“春香片”的情节，也就是一个关于地主征租子，春香没有变成白毛女也成功请到春生哥帮忙报仇的故事，因为具有强烈的旧社会现实意义，所以作为农村题材的记实片看起来也很有教育精神。

星史郎的出场，是困了N久的《翼 年代记》终于让人精神振奋的一个小高潮。可惜樱家大当家的完全没有了昔日的不羁气息，成为小狼师傅的设定也让人心怀叵测地猜测着性向一直有问题的星史郎，传授小狼技艺的真正目的是什么（有皇昴流这个大前车停着呢！）。至

刘晨	现在上初一，学习繁重，能忙中取乐，也只能靠我的GBA了。
读者资料	男，13岁，河北保定市天鹅路天鹅北区84单元103室，071051

于为了确认“新种鬼儿”是不是星史郎，而与黑钢一同潜入危险地带“小人之塔”的剧情安排，除了证明CLAMP是在故意拖延篇幅之外，更百无禁忌地指出大川编剧的“小人之心”。

作为CLAMP连载中的最新作品，《翼》属于典型的雷声大雨点小的商业产物。融合了众多经典角色的设定虽谈不上新颖，倒也能十足地刺激起FANS的掏钱欲。可惜剧本上的单薄完全无法体现出每个人物的鲜明个性，单纯为了堆砌人物而罗列出来的各种“借口”和“理由”，有时甚至幼稚得要让人怀疑《翼》是否其实是同人制作的作品。TV动画版又交给意识流的真下耕一监督，这种风格上的变化，大概是造成TV版动画收视尴尬的重要因素。

不过“瘦死的骆驼比马大，瘦死的雪人比绫小路肥”的道理谁都懂（雪人：给我解释一下后面那句是什么意思？！），即使再怎么粗糙，《翼 年代记》的动画版都会比一些新晋作品要人气来得高涨，所以游戏厂商的出手，大概也不是什么值得奇怪的事情。

10月27日发行的《翼 年代记》，是アリカ－キャビア为NDS开发的全新游戏。既然CLAMP华丽地构筑了一个完全符合RPG设定的主角队伍，游戏的类型定为RPG便显得早已在情理之中。剧情方面依然发展自动画和漫画已经搭建好的世界观中，但人设则选择了漫画的原有风格，比起动画版让人不适的改化来说，忠实原著的选择自然更能博得玩家的青睐。

游戏的画面相当精美，色彩绚丽而明快，登场的角色依循故事的步调纷纷出现，而最受到玩家关注的桥段更是多达50种以上，从这点来说，NDS版的游戏内容可谓十分丰富。作为本作的特色之一，在游戏中充分利用NDS的性能是直接反应游戏素质的重要一环。巧妙地借用了NDS的无线传输机能，可以邀请朋友进行无线对战，甚至进行数据交换在某种程度上提升了游戏的多人参与乐趣。角色表情的细腻和出人意料的优秀配乐也是本作的亮点，可惜剧情的过短和操作上的不适还是令《翼 年代记》只能算做是一款中规中矩的改编游戏，要成为RPG类的热门作品还差了不少火候。

无论如何，CLAMP作为日本第一流的漫画创作团队，十几年来为我们奉献了太多难以忘怀的永恒回忆。

樱花开得分外鲜红的秘密，雷亚斯骑士的威武雄壮，孔雀牺牲时的凄凉眼神，人形电脑天使心的婉约动人，校园侦探团的败家爆笑……如果真的有天龙地龙交相毁灭世界的那一天，我们大概也会沐浴在CLAMP创作的唯美气氛中，微笑着迎接希望与绝望的同时到来吧？

冬天的时候，最舒服的事情莫过于与亲朋好友一起围坐在桌边吃火锅了——或许有人怕吃辣，那么就来一份清淡的杂煮吧！有CLAMP的精心烹调，汤的味道刚刚够味正好，萝卜正嫩，海带正鲜，鱿鱼够脆……

果然不适合在截稿的晚上写吃的啊，饿死的狸猫无论如何也是比不上雪人的丰满的……（雪人：-_-# 别以为有一帮读者撑着你，我就不敢把你做成狸猫火锅！）

钟晓力	PSP在学校被偷了,无心情……突然又抓住了小偷,但……又被老师没收了……一波三折，峰回路转，各位不要把掌机带到学校啊!
读者资料	男，15岁，广东肇庆市端州区康乐北路20号三幢401号房，526020

前几天，有读者问俺杂谈应该写些什么。其实，既然叫做“杂谈”，其内容自然是没有太多的限制。不管是游戏感悟也好，还是游戏生活也罢，只要情感真实，文笔优秀，统统都可以投过来。　　责编/雪人

随笔感言之GBM篇

前几天刚刚入手了玛瑙黑的GBM，888大洋就如此付之东流了。 虽心有不甘但还是挺满足的，毕竟GBM这小东西是越看越让人喜欢啊！闲来无事，于是我总结了自己的心得以供各位参考，既包括优点也囊括不足哦。

●A、良好的手感。SP那如同手机按键般的金属导片按键，其手感实在不敢恭维，反正我只觉得手指会很疼了。虽然玩久了也可适应，但一玩起格斗游戏来……而这次GBM终于回归到GBA式的橡胶导片，玩惯了SP后再玩GBM感觉真的不错！而且GBM不论机身长度、按键布局、受力点等设计都很符合人体力学，无论什么游戏都能享受到流畅的手感！ 但这仅仅是针对手掌面积不过于超出一般比例的人而言，手大的人用起来会很吃力的。带去学校时，我就是用这招打发走了几个身高马大的同学。哦，对了，顺便告诉大家一个当遇到有人要借游戏机，自己不想借但又不得不借时的高招：GBM＋魔界村＝既不伤和气又绝对恐怖的另类驱逐法……（经本人实验此法百试不爽！）

●B、清晰鲜艳的画面。因为屏幕缩小了自然画面精度也就更加清晰了，再加上老任这次终于很厚道的采用了背光，而不是像SP用的前光会导致出现有的地方过白。除了有时调节亮度到高级别时会感到太亮刺眼外，屏幕色彩显示效果甚至超过了NDS，大概GBM会成为老任目前所有掌机里显示效果最高级的一个。不论是在一片漆黑的深夜，还是光源充足的亮处，GBM发出的光柔和均匀，让人满意。 不过，这个最高档的显示屏同时也是最与玩家眼睛过不去的显示屏——小得可怜的屏幕绝对不适合长时间游戏，除非你想戴眼镜装学问扮斯文。相信“健康游戏”是所有玩家的希望，因此大家就当作是疲惫时的休闲娱乐，玩玩就好。一句话，要保护好自己心灵的窗户，要不等到不得不给它安上玻璃时可就后悔莫及了。

●C、充满时尚气息的外观，超高的便携性。记得刚入手SP时心里就直犯嘀咕：都什么年代了这种翻盖式设计还叫“时尚的外观”，而且机身又不宽，除了那个前光外根本比不上GBA。而现在再看看GBM，终于不得不承认这才叫真正的时尚！脱离“廉价塑料壳”嫌疑的铝制外壳、随心所欲DIY个性面板、流线形面积

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

颇小的机身、迷你可爱又不失简约风格的整体风格，简直就是“这么萌那么拽！”！它还可以轻松放入衣袋或背包中，就算一直握在手中也感觉不到什么重量，携带方便，非常适合在外面玩，说不定还能让你一眨眼间成为人群注目的焦点哦！如果不小心划伤屏幕的话，直接翻抽屉拿出备用面板拆下换上(完全小菜一碟）。再“厚道”的加上一句，“绝对最佳追MM装备，好感大幅UPの宝物！” 所谓“树大招风”，近年来小偷小摸的人在社会上可不少，偏偏GBM这东西又小，有时甚至会忘记放哪里了。所以，大家不管是炫耀还是玩乐，高兴之余要留个心眼，可不要连什么时候在哪个地方怎么被偷了都不知道啊！古话说的好，害人之心不可有，防人之心不可无！另外还要注意，更换面板过程最好迅速及时，避免灰尘进入。

●D、其它。根据测试，笔者的这台GBM电池性能尚可，一般玩8个小时左右后自动关机，充电则用了大约2小时出点头，对比官方给出的“电池持续时间约6—10小时 充电时间约2.5小时”的数据来说还算不错。笔者还发现老任现在越来越有骗钱倾向了，原先发售GBASP时以推广SP转接线为借口让广大玩家为满足自己的耳朵不得不多掏钱包买下一根十几元钱的“电线”。到了GBM，“电线”就不用了，而老任又想出了“高招”，在数据传输插口上搞名堂。这不，要想联机还得再买专门的联机线。最后说到价钱，一般市面上的GBM商家报价在850—900元左右，IBM（神游引进的GBM）则在次世代商城卖898元，建议有意购买者都支持行货吧，不但有售后有保障而且也省了准备220V～110V变压器的麻烦。（雪人：俺好像没有请人来作广告吧？）

总而言之，我认为GBM的适宜人群大概是这几类：追求时尚的年轻一族、上班族、任天堂死忠以及手头有闲钱的主。学生们嘛，除非你也属于上面那几类中的某一类，否则GBM就是可有可无的。

后记：GBM发售已经有一段日子了，评论GBM的文章也是层出不穷，自知文笔拙劣，特别是老爱拿SP与GBM比较（为了突出GBM的优点就牺牲SP了，但还是必须承认GBASP的确也是一台很棒的掌机！），不足之处请多体谅，为此再附上自创打油诗一首《GBM为我们带来的》：

以前为携带笨重的机子烦恼，现在为寻找小小的家伙而烦恼；

以前为划伤娇嫩的外屏烦恼，现在为选择喜欢的款式而烦恼；

以前为晚上阴暗的屏幕烦恼，现在为坚持迷你的画面而烦恼！

文/伊一璇

记忆深处的思考

文/怀恋众黄昏

得益于一个好友的帮助，我终于玩到了那款被誉为“充分发挥了NDS机能”的游戏《Another Code－双重记忆》。虽然游戏的流程并不长，对于一款AVG来说甚至很短，区区五个小时即可通关，但是我却要由衷地赞叹一句：这真是一款不错的游戏！不仅仅是它那充分运用了NDS机能的、新颖的谜题，更吸引我的却是它那让人玩味再三的剧情。

这款游戏的主题就是记忆，故事也围绕着记忆展开。主角阿修莱和因一部分记忆丧失而

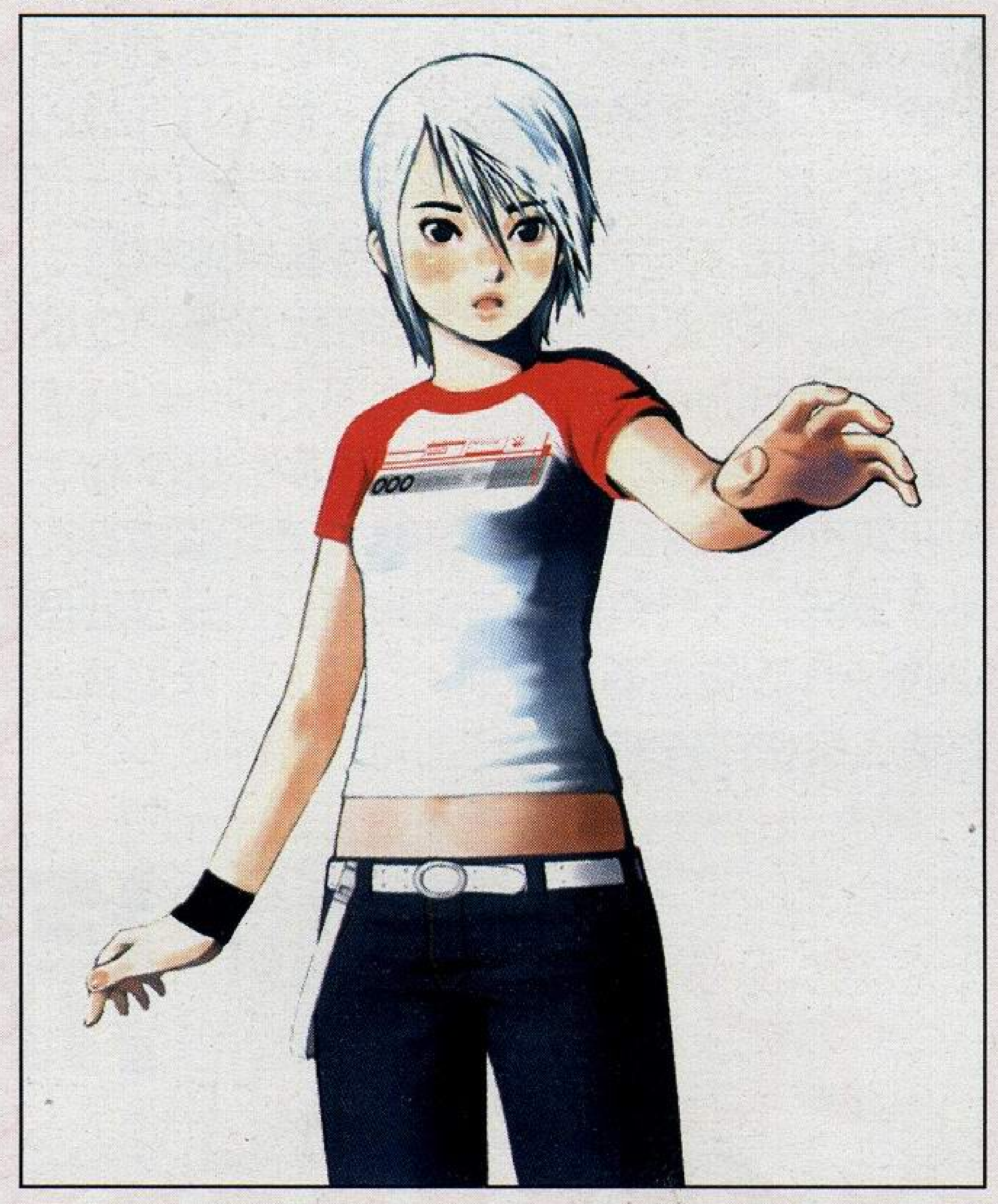
未能升上天堂的幽灵达尼埃尔，他们之间交错、复杂的记忆就是两条线索，指引着整个事件的发展。一切源于阿修莱父母研究的那个关于记忆的机器：Another。它可以创造虚假的记忆来代替人脑中的真实记忆，从而让人们忘掉过去的痛苦和烦恼。这个看似是为人类造福的机器，因为拥有了能够自由操纵人类记忆的强大能力而被某些人利用，想借此创造一个自己意识中的世界。当然游戏的结局是比较完美的，阿修莱父女团圆，一切谜底揭晓，而阿修莱的朋友幽灵达尼埃尔因为找回了失去的记忆而升上了天堂。

玩过了游戏，我的心却久久不能平静，我想我还在回味游戏的剧情，享受思考带给我的快乐吧。关于记忆，我们每个人都不陌生，每个人的记忆都会不一样，每个人记忆中深藏的那段故事也各有各的精彩。关于记忆的话题，你首先会想到什么呢？又有什么话想说呢？

作为一个学生，或者说作为一个曾经走过黑色七月的考生，居然我首先想到的是有一年的高考作文题《假如记忆可以移植》（汗！）。且不说这篇高考作文开创了应试教育的考试写作可以写科幻的先河，更是让不少从小就喜欢YY、满脑子奇思异想的少年们有了用武之地。于是那年的作文总体质量相当高，各种奇文闪耀登场，让多年后备战高考的我读到都啧啧称奇。在网络玄幻小说到处乱飞的今天，我甚至怀疑其中肯定有一些作者都曾经历过那年高考的洗礼，从而拥有了写玄幻的潜质。假如有时光机器能让我回到那一年，参加那一年的高考的话，我想我会毫不犹豫地写下《Another Code－双重记忆》的剧情的，虽然极有被判成零分的可能。

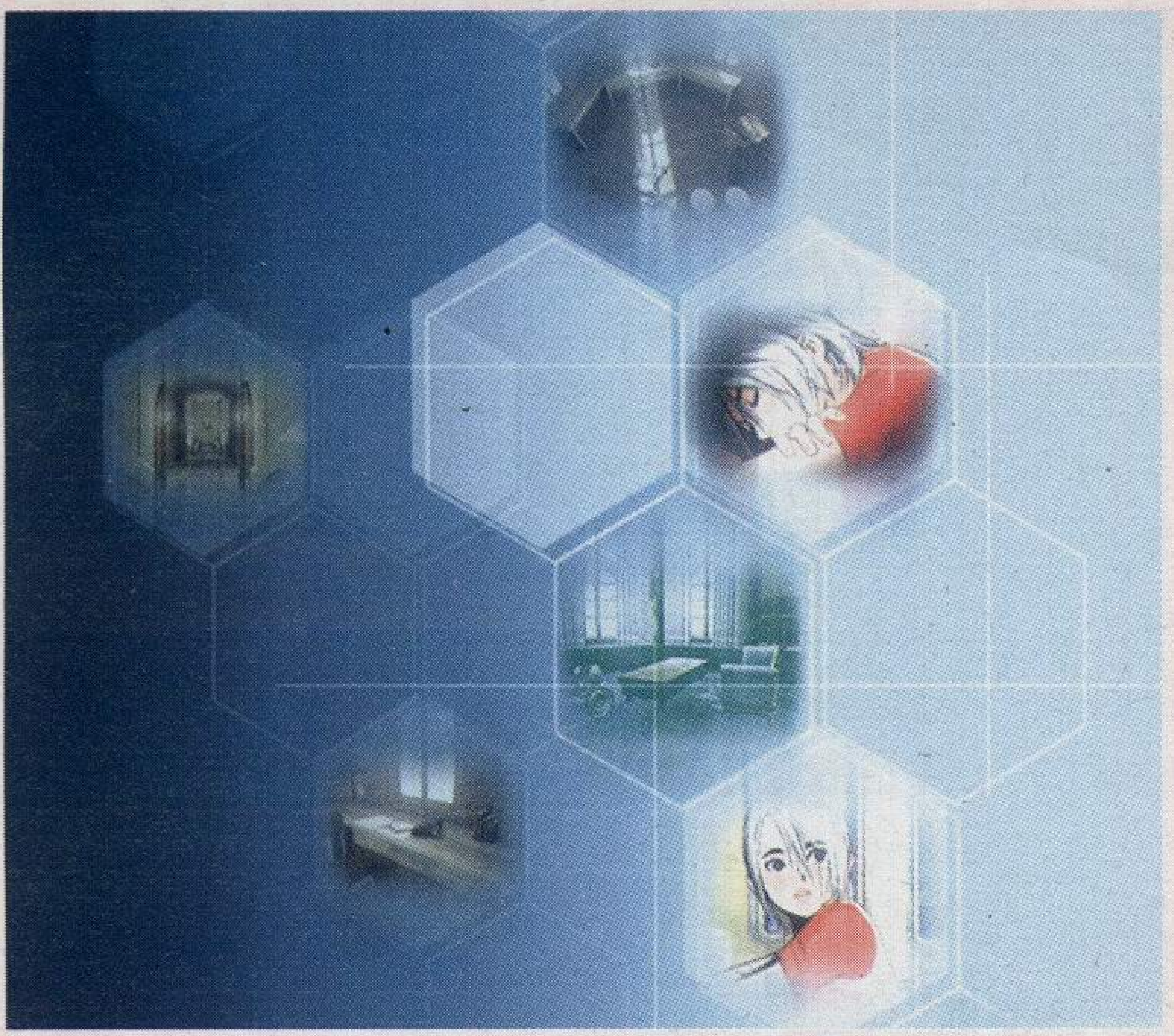
话题扯远了，让我们回到游戏的剧情上。有时我会想，Another确实是一台造福人类的机器啊，人活在世上这么几十年，都会有一些痛苦的回忆，一些不愿提起的回忆，每每忆起，带给人们的是无尽的悲伤，而更可怕的记忆如噩梦一般如影随形，让人挥之不去，躲闪不掉。这时，Another就可以充分的发挥作用，制造一段美丽的记忆代替真实的记忆，让人永远地活在快乐之中。如果世上真有一台Another，现实真的就如描述中的那么美好吗？

“不，一定不会的。”思索片刻过后，我这样地告诉自己。人的经历是丰富多彩的，酸甜苦辣一起构成了我们的人生，缺少任何一种经历我们的人生都不是完整的。同样，我们的记忆也应该是丰富多彩的，因为一段美丽的记忆可以给你带来欢乐，让你的精神世界得到满足，而一段痛苦的记忆却会教会你如何去生活，让你在以后的日子里尽量避免同样的痛苦。一个生活在现实社会中的人不可能永远都一帆风顺，不可能永远都没有挫折。所以，拥有快乐记忆的人不少，而拥有痛苦记忆的人或许更多。无论美好的记忆，还是痛苦的记忆，都是我们所亲身经历的，都是人生经历留给我们的一笔财富，人也是在痛苦记忆的洗礼中逐渐成长起来的，缺少任何一种记忆，都不能称为一个完整意义上的人。用Another构造自己记忆的人，也就是只有美好记忆的人是不完整的人，是有缺憾的人。



我觉得即使有让人实在不愿回想的痛苦记忆，用Another制造一个美好的记忆来代替有时也是不可行的。虽然历史学家曾说：忘记历史等于背叛，但是我觉得有些东西与其将之强行代替，还不如让它自然遗忘。每个人的心中

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

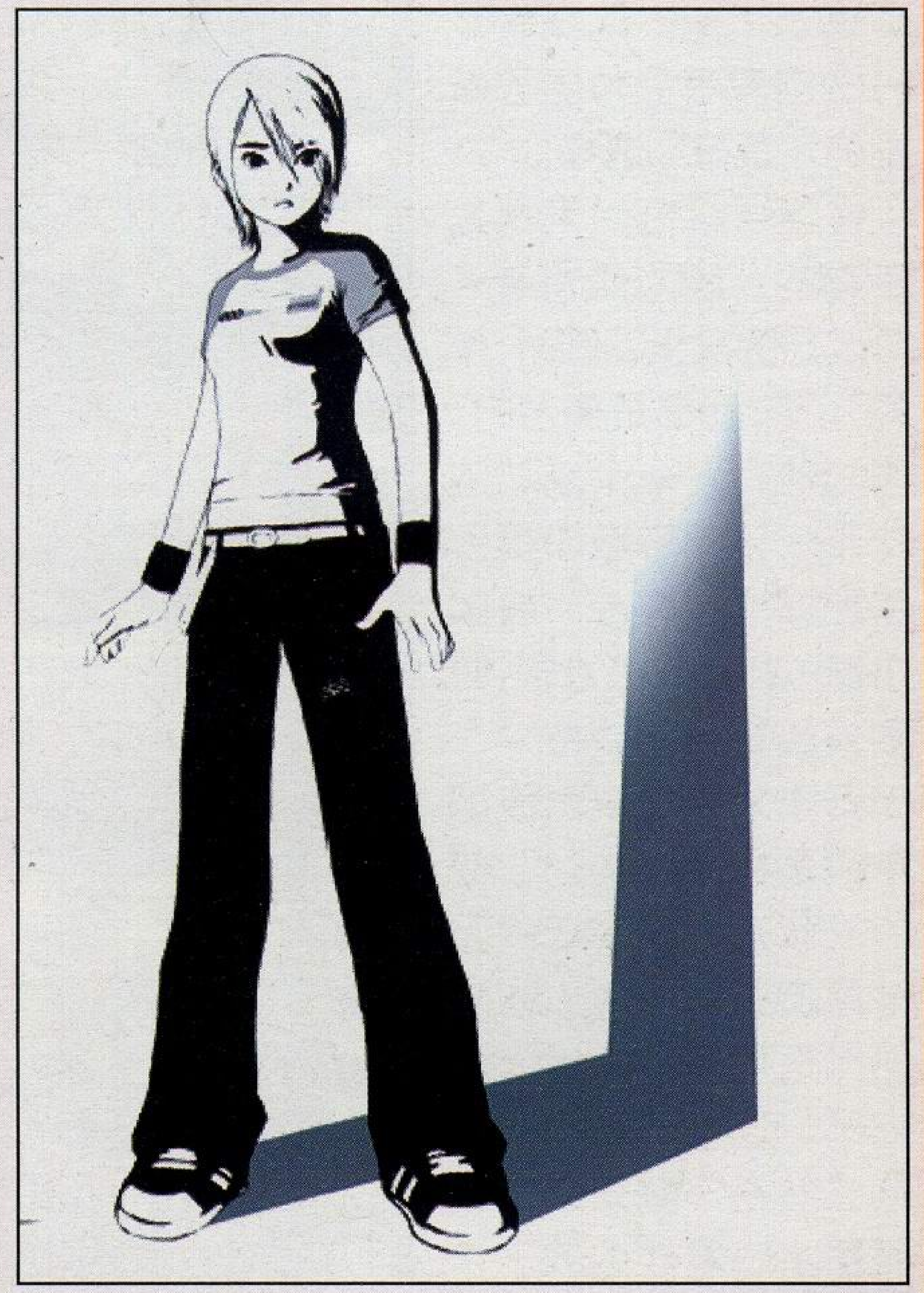


连着心的，是异常残酷的，骨肉相残的悲痛是根本无法自然的遗忘的，这无疑让D-BOY长期的生活在苦痛之中，无法自拔。而无法自然遗忘的痛通过了变身伤害的强制消除，对于苦痛中的D-BOY则是一种解脱。虽然这种方式过于惨烈了一点，但是终究还是远离了那种刻骨铭心、无法消除的痛。影片的最后，看着D-BOY那张沧桑的、没有表情的脸，我居然找不到一个词语来形容我那刻的心情，或许对于D-BOY而言，这已经是一个最好的结局吧。我想如果将《双重记忆》中的Another机器用在此刻，给D-BOY制造一段美好的回忆，固然可以让他活得更开心，但却已经丧失了D-BOY的那份悲剧色彩，让《宇宙骑士》的经典程度打上一定的折扣。

从《双重记忆》的剧情引出这么多关于记忆的话题，我只是想将自己从剧情中体会到的一些东西表达给大家。而对于这款游戏，我想它带给我的这一段美好的记忆，我是会永远保存的，并且希望通过Another将其复制，送给大家，好让大家与我共同分享这份难忘的回忆。

都有一段尘封的记忆，曾经我们是多么的害怕去开启它，其实在很多时候，这种痛苦的回忆只是一种故作的痛苦，一种暂时的痛苦，只是我们当时深陷其中，而觉得其不可超越罢了。就好像某些关于爱情的痛苦回忆，当时看来是刻骨铭心的，但随着时间的流逝，这份记忆或许会慢慢变淡，最后被我们尘封在内心深处。在最初的时候，这也许是一件及其痛苦的事，我们用尽了一切办法，却仍然没有办法驱赶记忆中的噩梦。但就像毛毛虫破茧成蝶的那一刻，当你坚持一段时间，将自己投入到新的生活当中之后，你竟会惊讶地发现，那份痛苦的记忆对于你已经不那么重要了，你已经可以从容的应对了，更多的情况是你已经不知不觉的将它彻底地抛在了脑后，你遗忘了它。或许某些事物会勾起你的这份痛苦的记忆，但是你可以真切地感受到过去的东西已经回不去了，关于爱情的记忆同样如此。

人们通常都对记忆力超群的人报以羡慕的眼光，殊不知在某些时候遗忘却是一种境界，一种解脱。近段时间认认真真地玩了几遍《机战J》，又因此重温了一下《宇宙骑士》这部经典的动画，再次被它悲壮的剧情所打动。D-BOY的不完全变身会带来身体上的伤害，到了后来这种伤害更是厉害，最后D-BOY的每次变身都会让他失去一部分的记忆。而这种看似十分残酷的事情对于D-BOY来说却是一种恩惠。与自己亲人的兵刃相见，甚至是生死决斗，无论对谁而言都是一件及其惨痛的回忆，这种回忆的惨痛不同于一般意义上的痛，这种痛是



活在影子里的王子

《纹章》确似文章。凭心而论，该系列无论是其恢宏而不失细腻的剧情架构，还是其鲜活而不失个性的人物刻画，无一例外不令人折服。其中尤以《圣魔光石》最为出彩，且不论其赶工的瑕疵，该作的人设是笔者认为GBA上三作里最为成功的，其原因之一就是该作一反传统塑造了一个有几分另类，但却更为人性化的最终BOSS——利昂。

利昂是王子，但他更加是一个人，作为一个普通人的他有着和许许多多人一样平凡和难以启齿的性格弱点。他不像《封印》中的王者赛费鲁一样孔武有力、天下布武，他显得那样的怯弱、秀气；他不似《烈火》中的魔导士奈鲁卡鲁一样老奸巨滑、野心勃勃，他显得那样的文雅、内敛；他亦不如他那伟大的父王彼加尔德一样治国有方、威名远扬，他显得那样的唯唯诺诺、优柔寡断，但或许正是这些优点和缺点掺杂在一起，才构成我们有血有肉的利昂王子。

如果要用一个词来解读利昂的话，那就是“逃避”——这或许是一个自卑者会为自己做出的“最好”选择。

作为王子，利昂是幸福的，因为他有着一个成功的父王；同时，作为儿子，利昂是痛苦的，因为他有着一个成功的父亲。正如序章中提到的那样“稳健帝”彼加尔德以怀柔政策治国，得到人民莫大的支持“，无疑作为一国之君彼加尔德是极其成功的，他的施政方针是那样的无懈可击，他的为人他的品行是那样的为世人所称颂，连帝国将军之一的“萤石”塞莱娜，也深深睹恋着他们的王，

而这一切，仿佛一个又一个光环般把彼加尔德衬托得如此伟大，如此神圣。可谁又能想到，在那一片光芒之后，在那远离父亲的某个不为人关注的角落里，利昂正以一种小心翼翼或者还近乎于虔诚的目光注视着自己的父王。在利昂的记忆里父亲那过于高大的形象照耀着他成长的每一步，但却唯独不见普通父亲那样弯下腰对正在玩环的儿子一句“你很棒”，不见普通父亲那样对打破杯子的淘气儿子一声训斥，不见……平凡而普通的琐事对于终日忙于政务脱不开身的彼加尔德来说，或许太过于奢侈了。于是利昂可以在心中把父王的背影——他也只能看到那个背影——膜拜上一千次一万次，却不敢亲切地朝父王说上声“我爱你”。于是单调节器和不和谐的童年造就了利昂自卑懦弱的个性，他做事迈不开步子，不是他不敢而是他父王早已先他一步大刀阔斧做得漂漂亮亮，久而久之，由“不用做”便可悲地论为“不敢做”。

这便是温室花朵的可悲。相比之下鲁内斯国的伊弗拉姆就比较幸运了，他的父王“勇王”（说难听点叫“有勇无谋”）就没彼加尔德伟大，没有多余的光辉能埋没自己这个闪闪发光的宝贝儿子，而贾哈那的王子约书亚更是因为多年的混迹江湖，在佣兵团中闯出了自己的一条“无间道”。

多数拥有成功父亲的孩子都会感到他们自己是失败的。利昂也不例外，一方面，他崇拜父亲，并且极力想效仿父亲，另一方面，利昂的内心深处又痛恨自己的父亲。因为父亲时时刻刻都表现出

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

公民楷模的姿态，父亲的每一次成功仿佛都在提醒自己的失败，所以利昂形成了一种极度自卑，但却夹杂着一丝叛逆的病态心理，他也想创造出属于自己的东西，但却不敢也不想逾越自己的父王。

这一切在彼加尔德死后便凸显出来。利昂先是命人封锁了父王的死讯——他担心自己无力承担一国的重担，无法做得如父亲一样出色；后来又集合了宫中的德鲁伊企图破解“魔石”复活父王——就算是对古魔法修为尚浅的德鲁伊来说，也没哪个会糊涂到想复活死人，因为那并不是“人”只空有一副躯壳，而这一常识对造诣极深的利昂来说不会不知道——这就是暴露出了利昂心中深藏的叛逆心理，他其实压根就不曾想复活父王，他所想的就只是复活那个伟大而空泛的背影而已。

对自卑的利昂来说能继续生活在父亲的影子里这或许能得到一丝心安，但他更想的则是在这个自己所构筑的牢不可破的“牢笼”中去创造属于自己的东西。

就像一个淘气的孩子趁母亲不在家时把积木堆得老高再一下子哗啦推倒，这是属于他自己的玩乐，但却在平时不被允许，而利昂就是这个拍着小手看着精心搭起的积木哗啦哗啦全倒的孩子——他发动了战争。

谁也不会想到利昂会挑起战火，这连利昂自己也想不到，他的涵养，他的良知，甚至他的懦弱是不允许他这样做的，于是他为自己找到了借口，为了古拉德帝国的人民。当面对来自挚友伊弗拉姆的质问时他又找了一个说服自己也能说服对方的理由——都是魔王惹的祸，但事实上呢，在游戏末段利昂有着这样一段独白恰到好处地勾勒出利昂内心的不安与矛盾，和他那不为人知的性格弱点：

“对不起，伊弗拉姆，我说我的心被魔王吃了，还有我已经死了……那都是假的……我骗了你……伊弗拉姆，我很喜欢你们，但我又讨厌你们，实际上我一直很羡慕你，并且想变得像你那样，但我知道……我是不可能的。对我来说，你们兄妹的光芒太过耀眼了，我只能作为一个影子存在，不可能不嫉妒你们……利昂只是一个牺牲者，魔王是一切的元凶，我一直都是这样假装的。对了伊弗拉姆，我就是魔王，魔王也就是我……”

记得有个哲人说过“一个人一辈子只能看到一个背影”。但可悲的是利昂不仅怀抱这个背影不放，而且还生活在他人的影子当中——艾莉柯、伊弗拉姆，或许，还能算上他所热爱的人民——利昂在盲目逃避这一切，却把自己迷失在他人的光芒之下，忘记了自己所拥有的最美好，最珍贵的东西。

把《圣魔》通了一遍后，我感慨良深。我甚至不想过多苛责利昂，毕竟谁也没有错，对于利昂这个拥有最强大力量，但内心却比谁都脆弱的最终BOSS，打倒他，我并没有所谓的成就感，反倒如主人公伊弗拉姆一样默默地悲伤和一声幽长的叹息。

很多时候，我常常想，如果利昂选择的是前者，或许我们可以看到这样一幅画面——青空之下，三个年青人背靠背坐在那一片花丛中，仰望浮云，欢笑的轮廓，落满天际。

后记：游戏源于现实，又高于现实。如果我们能以客观的心态对待游戏中的人物，那么我们是否也该正视现实中的自己呢？

仅以此文致以那些曾经或者已经在生活中迷失自我的朋友，逃避并不是唯一的解决方法。游戏就像人生，但人生不是游戏。

文/福建省 林挺

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表 截止统计时间：2005年11月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月23日	洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪	CAPCOM	RPG
2005年11月24日	金色的卡修 友情电击 梦之组合	BANPRESTO	FTG
2005年12月1日	超级大金刚3	任天堂	ACT
2005年12月8日	召唤之夜 铸剑物语3 起源之石	BANPRESTO	ARPG
2005年12月15日	最终幻想4 ADVANCE	SQUARE ENIX	RPG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	王女联盟	STING	SRPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表 截止统计时间：2005年11月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2005年11月23日	牧场物语 中秋之月	MMV	SLG
2005年11月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年11月24日	SSX ON TOUR	EA	SPG
2005年12月1日	怪物猎人	CAPCOM	AVG
2005年12月8日	合金装备ACID2	KONAMI	SLG
2005年12月8日	激·战国无双	CAPCOM	ACT
2005年12月15日	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年12月15日	航班GO！ POCKET	TAITO	SLG
2005年12月15日	紧急出口	TAITO	ACT
2005年12月15日	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真·女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月22日	信长之野望 将星录	KOEI	SLG
2005年12月	新洛克人	CAPCOM	ACT
2005年12月	波斯王子 武者之心	UBISOFT	ACT
2005年冬	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2005年冬	超级机器人大战MX 携带版	BANPRESTO	SRPG
2005年	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG

2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年1月	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2006年1月19日	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG
2006年2月	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	无垢的生命 新牧场物语	MMV	SLG

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年11月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年11月23日	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年11月23日	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年11月24日	禁货猎人DS 天空的勇者们	KONAMI	SRPG
2005年11月24日	巫术 绯色的封印	STAR FISH	RPG
2005年12月1日	超级猴子球DS	SEGA	ACT
2005年12月1日	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年12月1日	龙珠Z 舞空烈战	BANDAI	FTG
2005年12月1日	口袋棒球8	KONAMI	SPG
2005年12月8日	牧场物语 小矮人工作站 女孩版	MMV	SLG
2005年12月8日	甲虫王者 通往伟大的冠军之路DS	SEGA	RPG
2005年12月8日	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗哟噗 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年冬	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2005年冬	三国志DS	KOEI	SLG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2006年1月5日	彩虹岛DS	TAITO	ACT
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	生化危机 致命沉寂	CAPCOM	AVG
2006年1月26日	BLEACH DS驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2006年2月	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年	失落的魔法	TAITO	RPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真·三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG

《电新DVD》VOL.50

《旺达》与《ICO》未公布影像/《机战OG》OVA2/《恶魔城黑暗的诅咒》音乐CD

邮购地址：北京东区外安邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

2006年杂志超市开张

因为不到**共产主义**，因为不是**慈善团体**
所以只能**各取所需**，**按**钱**分配**。

电子游戏软件
订阅06年(**1—24期**)VOL.172～195 **170**元
原价235.2元 节省65.2元

电子天下·掌机迷
订阅06年(**1—24期**)VOL.47～70 **170**元
原价235.2元 节省65.2元

电玩新势力
订阅06年(**1—12期**)VOL.51～62 **90**元
原价117.6元 节省27.6元

动感新势力
订阅06年(**1—12期**)VOL.35～46 **90**元
原价117.6元 节省27.6元

SO COOL(搜酷)
订阅06年(**1—12期**)NO.3～14 **140**元
原价180元 节省40元

TOYS(酷玩意)
订阅06年(**1—6期**)VOL.3～8 **50**元
原价58.6元 节省8.8元

订阅须知：

1、以上杂志也可以半年订阅，订阅价格减半。如SO COOL全年订阅140元，半年订阅则为70元。
2、如需挂号，每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。
3、订阅杂志总计达到12期以上者，均自动成为次世代传媒联盟VIP会员。邮购其他次世代游戏动漫周边及出版物享受9折优惠（特价商品除外）。
4、凡2005年VIP会员续订2006年总计12期以上杂志的读者，将成为次世代联盟的白金会员，邮购次世代动漫周边及出版物可享受88折优惠（特价商品除外）。
5、原2005年VIP会员至2005年12月31日自动失效。
6、2006年VIP会员自2006年1月1日起生效。
7、请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称、期数，并留下自己的电话。

订阅截止日期：2005年11月30日。

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱发行部　邮编：100011
联系电话：010—64472177 010—64472180

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

官方超人气的爆笑四格漫画（独家中文版）+精美到近乎梦幻的《彩种插话》图鉴+系列所有pv双光碟收纳+最新06年绝赞桌历——史无前例的豪华典藏，高达fans不容错过的必备极品！

高达SEED终极典藏

■定价:22.80　12月20日上市，现已接受邮购

囊括今冬潮流一切主义，正宗美式休闲风初冬大赦！最强美式休闲代表品牌全体登场。超瞩目鞋款方程式，当季运动着装配鞋企划。送精致孙燕姿主题台历。回函抽送1380元T-MAC5。

SO COOL(搜酷) 第(2)期

■定价:15元　全国热卖中

精彩DVD影像和动听游戏CD带给你至高享受。巨作殿堂：生化危机4、死或生4。超级新品：合金装备ACID2、恶魔城黑暗的诅咒。爆炒CG：刀魂3等

电玩新势力(50)

■定价:9.80元　接受邮购

次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

高达立体挂钟

■定价:68元　京、津、沪地区零售,其它只限邮购

街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL(搜酷) 第(1)期

■超值创刊价:15元　全国热卖中

酷玩意（TOYS）是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边丰富多彩。第二弹特别赠送士力架花生夹心巧克力，看TOYS品美味。

TOYS(2)

■定价:9.80　11月8日上市，现已接受邮购

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元　接受邮购

第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价:25元　最后邮购机会

今年以来，游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。

TOYS(1)

■定价:9.80元　上市热卖中

电子游戏软件	
2005年第1～6、8～23期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、32、34期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～46期	9.80元

电玩新势力DVD	
33～35、38～50期	9.80元
口袋迷(2)	18元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
TOYS第(1)期、第(2)期	9.80元

林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
SO COOL(搜酷)创刊号	15元
SO COOL(搜酷)第(2)期	15元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

次世代传媒 GAME.CN 次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034，2046，3047）。会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 邮购电话：010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

新品再到，年底将至，不想找点好玩有趣的东西送人么？本期我们推出了龙珠水晶座珠五代，尤其是这次还有既可爱又帅气凛然的18号，绝对推荐哦！找些实用东西的话，死神的包就不错；想要既实用又时尚的人就别错过NANA领带；想要华丽绚烂一番的人可以选择圣魔之血项链；趣味至上的话当然是哆啦A梦大头吊扣啦。趁着还没眼花赶快决定吧！

七龙珠Q版人物水晶座珠五代10件组

●最新系列的龙珠Q版座珠，本代包括特兰克斯、短笛、人造人17号、18号、16号、沙鲁、撒旦、悟饭、悟空（2种版本），采用了沙鲁大战时的形象，精致依旧。

¥39 编号:2530

哆啦A梦大头吊扣扭蛋5件组

¥45 编号:2529

●超可爱的大头造型哆啦A梦吊扣，身体还可以缩进头里！挂在书包上时，可以将身体拿出来让他随着你的脚步晃啊晃的。包括哆啦A梦、元祖哆啦A梦、哆啦咪、野比、技安5个角色。

军曹木木熊三件组

¥39 编号:2563

●今年大流行的木木熊，终于推出keroro军曹版的啦！本系列包括keroro、tamama、giroro三款，高约13cm左右，关节可动，站在桌上趣味盎然

死神酷黑便携包

¥29 编号:2552

●做工一流的黑色死神主题包，印有黑崎一护的形象和死神的LOGO，附带背带可以斜背在身上，出门时用来装手机、钱包等再合适不过，尺寸约为17CMx6CMx11CM。

KERORO军曹大头挂链6件组

¥39 编号:2518

●6个一套。包括KERORO全体成员，身体可以缩进脑袋里面，亦可以露在外面，随着走动而自然摇摆。一款两种玩法，乐趣双倍！

NANA时尚领带

¥29 编号:2541

●NANA电影版的上映无疑带动了一股热潮，谁不想体验一把片中的感觉呢？超级女生的着装也在今年年尾造就了一股领带装的时尚风，不喜欢落后于他人脚步的男女生就赶快行动吧。

圣魔之血项链

¥25 编号:2574

●吉田直撰写，九条清作画，以华美颓废绚烂而著称的《圣魔之血》如今已经是无人不知。其中银发神父亚伯纳特罗德所戴的项链目前也终于现实化了，制作精细还原度绝佳。

死神露指手套（一双）

¥26 编号:2495

●大红色的死神露指手套，正面绣有"虚"的醒目标志，无论走到哪里，都能显尽张扬个性，十分帅气。柔软的质地，不仅可以在初秋给手保暖，还保证手指的灵活运用。

KERORO军曹时尚背包

●黑色船型时尚背包，正面印有KERORO军曹全体队员合影照，两侧亦有KERORO军曹个人敬礼图片，背包（不计背带）约长38cm，高约24cm。

¥39 编号:2507

KERORO军曹收集系列场景扭蛋5件组

¥45 编号:2462

●分别是KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORURU兵长各自在相应场景上，将动画中经典镜头再现，让你想起原著中那些令你乐得不能自已的画面。

编者手记

写点东西其实是件很愉快的事情，随便聊聊的感觉就像是冬天浸泡在森林环抱的温泉里，静静地看着漫天的雪花飘然而下再悠然地喝杯清酒……说得好听，其实月亮从来没泡过那种纯天然温泉享受大自然的味道，清酒最近倒是小尝了一下（未成年人请自动跳过这句话），而且还有越来越沉迷的倾向！拼音输入法害死人啊，酒精也会害死人啊，当然游戏中毒者也请保持警惕，注意身体健康。

最近觉得最经典的一句话："左边，左边那个东西叫做刹车……"不知道此言出自于哪里的人请去装个《HALO》，然后在开车的时候翻个车把自己的队员碾死就可以听到了……当时，身边早已玩穿N遍的朋友只说了一句话"你玩出来的好几句话我都没听过。"好吧，就说我驾驶技术烂吧,不过这能全怪我么？那个键盘、那个鼠标还有那个鼠标垫就一点责任都没有么？那个音箱的效果也不是很好，显示器也用了4年半了！好吧，我承认我的技术就是有够烂，这下大家满意了吧？！

想起来，貌似已经很久没在这里和大家见面了，估计有不少人都以为月亮因为暴打雪人导致手臂脱臼住进医院，或者因为加班过度精神崩溃跳楼未死而重伤在家吧？其实有注意留意各刊广告的人应该都知道我们出了本玩具杂志《TOYS酷玩艺》，专门作各类游戏、动漫、电影等玩具周边（雪人：谁批准你在这里打广告的！？月亮冷冷地一瞥：怎么？你有什么意见吗？雪人：不，不，没有，你请随便说……）月亮的精力现在主要都在那边了，有兴趣的人不妨看一下哦。

虽然今年秋天是格外的长，让月亮彻底享受了一下登山的乐趣（腿上的32块淤青就是最好的证据）从早上天没亮上山到晚上乌漆抹黑的下山，就没停下来喘口气。如今，天气终于还是真的变凉了，同时本人开始进入了持续不断的低烧期，不过也无所谓，烧啊烧啊烧的就习惯了，那种手脚冰凉嘴唇煞白面无血色的感觉还挺酷的。家里的暖气还没有来,冻的"得得"的感觉也蛮酷的，每天都是活僵尸状态，请玩生化的人不要朝我开枪。

对了,今天是狮子座流星雨开始的日子。（看到本文才想起错过流星雨的人，想撞墙就去撞吧！）今天月亮会站在阳台，仰头望着天空呆呆地凝视着夜空，然后在流星划过时大喊"我要吃肉……"

文/飞月

掌机迷 编辑招聘

2006年即将到来，《掌机迷》杂志为了能够更好地为广大读者奉献精彩的内容，又开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以下条件或有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的玩家都可以前来一试身手。

应聘要求

1.精通日语（一级者优先）或英语；
2.对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍，对业界发展了如指掌；
3.能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究，有一定的策划能力；
4.文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）。

应聘者注意

请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800字）发至以下地址。

应聘地址

地址：北京东城区安外邮局75号信箱
掌机迷编辑部（注明"应聘"）
邮编：100011　咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

第二弹全国飘香上市热卖中！

酷玩意 又来了

TOYS

\VOL.2/
定价:9.80元

◆ 特别策划
FF7 少年归来，经典玩具不断档，体验另类电影玩具。

◆ 极品全方位
罪恶之城、僵尸新娘、麦克法兰龙系列强势周边登场。

◆ 业界扫描
迪斯尼乐园全面欢乐探索报道，锁定你的眼球。

◆ 强挡专栏
大霹雳／球型关节娃娃，好内容再接再厉。

◆ 机器人工厂
机战、变形金刚、五星物语，涉及广泛不乏经典。

◆ 国内扫描
新栏目新感觉，营造便利玩具消息渠道。

更多内容！
更多期待！

随刊特别赠送
看TOYS品美味！
双倍回味双重享受！

“士力架花生夹心巧克力”

邮购请注明“TOYS2”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177／64472180 邮资免取

New

WHAT'S COOL?
C-CREAT O-ORIGINAL
O-OSMATIC L-LOOK

STREET FASHION
& CULTURE MAGAZINE

街头流行圣经!
囊括今冬潮流一切主义

当季运动着装配鞋企划

9 771002 325002